Tot. 274

索尼公布两款游戏型平板电脑·PSN遭黑客大规模攻击

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



Capcom新作集结

街头霸王对铁拳
龙之信条

生化危机 重生精选辑
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G
丧尸围城2 番外篇

攻略透解

啪嗒嘭3
入口2

强作袭来
机战饭醒目

第2次
机战Z
破界篇
一周目全SR点
获得指南

攻略+
特稿

破界吧！
这个混沌的
世界！
系列剧情简介

— 重点关注 —

战争机器3
多人测试版
地图及新增要素详尽解读
+在线试玩影像实录
全方位报道

焦点

任天堂新主机登场
“咖啡厅计划”E3 2011展出确认

特别企划

拳脚之间的浪漫
真实格斗运动与电子游戏

2011.5B
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 Capcom近期新作影像大集合

游戏试玩 下载新作大串烧 虫群｜忍者跳｜薇柯弗群岛｜亚尔的复仇
新作影像集锦 绿灯侠｜无名英雄2｜黑色洛城｜未知海域3 德雷克的诡计

Gamehalo DVD
+死或生 次元 海报二张

本期赠品



北通 BETOP
优雅的张扬
CHINA TREND 北通
中國風 BETOP
GRACEFUL
PSP3000/2000/1000类
EVA包（水墨星辰黑）
BTP-5345
EVA包（青花蓝）
BTP-5345
EVA包（朱砂水墨红）
BTP-5345
PSP3000/2000类
晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5355F
晶透水晶盒（水墨黑）
BTP-5355F
PSP3000类
硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325F
硅胶套（水墨青花蓝）
BTP-5325F
硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325F
硅胶套（青花蓝）
BTP-5325F
购买北通中国风系列产品
均赠价值28元钢头真皮手绳一条
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩
北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com
服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315
拥有北通，娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



COVER STAFF
封面用图：《战争机器 3》
封面设计：一刀

©2010 Microsoft Corporation, All rights reserved.

强作袭来 MASTERPIECE



第2次超级机器人大战Z 破界篇

破界吧！这个混沌的世界！ 4

《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》攻略 10



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

焦点 3
游戏情报站 25
@游戏@生活 29
排行榜 30
前线狙击 32
黄金眼 48
PS电玩大本营 51
新作短波 52

游戏情报站要闻

索尼公布两款平板电脑，强调游戏功能 25
tri-Ace 强力携手 Konami 公布 2 款 RPG 新作 25
PSN 遭黑客大规模攻击，惊动美国国会 27
任天堂利润大跌逾 6 成，3DS 目标落空 27

前线狙击

街头霸王对铁拳 32
龙之信条 36
丧尸围城 2 番外篇 40
生化危机 重生精选辑 42
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G 44



实用技术 GUIDE & FAQ





特快专递 54
游戏进行时 58
攻略透解 61
软硬兼施SP 80

特快专递

战争机器 3 54

攻略透解

啪嗒嘭 3 61
入口 2 72

软硬兼施SP

无声无息，百炼成金 84
X360 人偶服装 SHOW 86

读编交流 EDITOR & READER



游风艺苑 109
读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
天下聚会 120

游戏文化 GAME & CULTURE





多边共享 90
特别企划 92
邪魔院 101
指间方圆 102
秘密花园 104
自由谈 106

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

杂志库 ZAZHIKU.COM

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

苍翼默示录 连续变幻 II	光盘
疯兔 3D	光盘
生化危机 佣兵 3D	光盘

NDS

好想告诉你 传达的感受	58
绿灯侠	光盘

PS3

阿修罗之怒	光盘
超级街头霸王 IV 街机版	光盘
尘土飞扬 3	53
大地王国 罪与罚	光盘
抵抗 3	光盘
海豹突击队 4	49
黑色洛城	光盘
街头霸王对铁拳	32 光盘
烈火战车	光盘
龙之信条	36 光盘
绿灯侠	光盘
迈克尔·杰克逊 梦幻体验	49
入口 2	48 72
瑞奇与叮当 四位一体	光盘
丧尸围城 2 番外篇	40 光盘
生化危机 浣熊市行动	光盘
生化危机 重生精选辑	42
索尼克 世代	光盘
天旋地转	光盘
未知海域 3 德雷克的诡计	53 光盘
无尽传说	52
无名英雄 2	光盘
致命格斗	48

PSP

苍翼默示录 连续变幻 II	光盘
地球防卫军 2 携带版	59
第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇	10 50
猛虎！高校暴力教师	60
啪嗒砰 3	48 61
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G	44

Wii

绿灯侠	光盘

X360

阿修罗之怒	光盘
超级街头霸王 IV 街机版	光盘
尘土飞扬 3	53
大地王国 罪与罚	光盘
第一圣堂武士	光盘
黑色洛城	光盘
花裤小子历险记	49
黄金梦想曲 X	52
街头霸王对铁拳	32 光盘
龙之信条	36 光盘
绿灯侠	光盘
迈克尔·杰克逊 梦幻体验	49
忍者跳	49
入口 2	48 72
丧尸围城 2 番外篇	40 光盘
少女巡航机 X	49
神秘世界	光盘
生化危机 浣熊市行动	光盘
生化危机 重生精选辑	42
索尼克 世代	光盘
天旋地转	光盘
战争机器 3	54 光盘
致命格斗	48

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别收录

Capcom新作影像大集合

阿修罗之怒
丧尸围城2 番外篇/龙之信条
生化危机 浣熊市行动
生化危机 佣兵3D/街头霸王对铁拳
超级街头霸王 IV 街机版

游戏试玩

战争机器3
内测版权接触

下载新作大串烧
虫群/忍者跳/薇柯弗群岛
亚尔的复仇

新作影像集锦

苍翼默示录 连续变幻 II
战争机器3
绿灯侠
无名英雄2
天旋地转
大地王国 罪与罚
黑色洛城
疯兔 3D
瑞奇与叮当 四位一体
抵抗3
神秘世界
索尼克 世代
第一圣堂武士
烈火战车
未知海域3 德雷克的诡计

电影前线

猿族崛起/绑架/海豚的故事
圣徒

ENDING SONG

少女巡航机X片头曲

本期光盘特别附赠

UCG273游风艺苑作品







征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

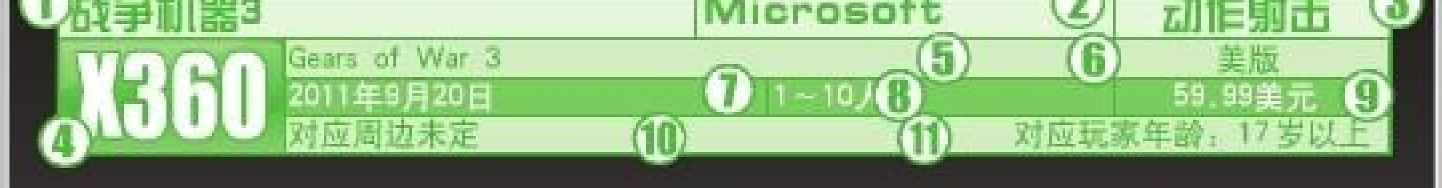






信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：吕呈尧　马　骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君　王锐愚　江　浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年5月16日
定　　价：人民币12.00元

杂志库 ZAZHIKU.COM

从4月中旬开始，不断有关于Wii后续机种的传闻出现，并且出现了“使用触摸屏手柄”、“性能略高于PS3和X360”等细节。4月25日，任天堂官方确认将于今年E3展公布其新一代家用机，不过对于坊间流传的新主机情报未予置评。

焦点 OUR FOCUS

□来自IGN的“咖啡厅计划”手柄假想图。



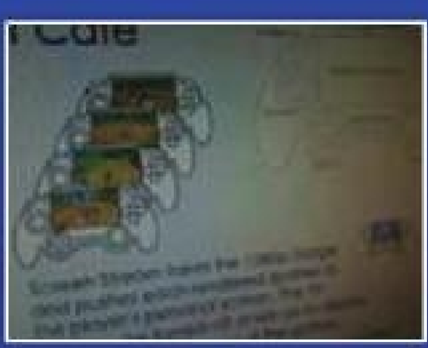
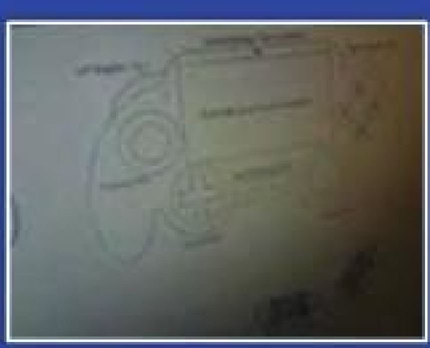
咖啡厅计划？任天堂次世代主机登场！

触摸屏式手柄

美国IGN、英国CVG、法国01net等多个渠道的消息同时指出，Wii后续机种的代号名为“Project Cafe”（咖啡厅计划）。据称，该主机最大的特征是将会使用带有触摸屏的手柄，屏幕尺寸为6.2英寸，而且具有可媲美当今中高端平板电脑的成像效果。除了有触摸屏，手柄上还带有摄像头。可以将拍摄到的画面导入游戏中使用。据称手柄上的屏幕可以无线接收主机处理好的游戏画面，就像用PSP屏幕显示PS3的游戏画面一样。而且手柄本身可能也有处理器，可以独立运行一些迷你游戏程序，与主机所运行的游戏互动。



除了可以用触摸屏进行游戏操作，手柄上也有传统的游戏按键，满足传统游戏的操作需要。IGN网站的消息指出，手柄上有8个按键，包括十字键、L/R键等。另外，触摸屏式手柄并非“咖啡厅计划”的惟一手柄，它也将支持Wii的遥控器手柄（也有可能是遥控器手柄的进化版）。比如在玩多人游戏时，可以一人用触摸屏手柄，一人用遥控器手柄。



▲网上流传的“咖啡厅计划”资料图。

性能略高于X360

据称，“咖啡厅计划”的性能将会略高于X360，其技术架构与X360十分相似，CPU与GPU都可以说是X360产品线的升级版，包括IBM的3核PowerPC主处理器、ATI的R700显卡（X360使用的是R500），支持Shader 4.1技术，显存为512MB以上。知情人士称，之所以采用与X360接近的技术架构，是因为考虑到当前第三方主要是以X360为基础进行游戏开发，相似的技术架构便于他们将X360游戏强化移植到任天堂的新主机上。

此外该主机也将向下兼容Wii的游戏。主机的尺寸可能与X360的原型号接近，造型与当年的美版SFC接近。



▲▶网上流传的“咖啡厅计划”主机图。

发售日与售价

“咖啡厅计划”之所以泄密，是因为任天堂最近开始广泛向第三方透露他们的新主机计划，让第三方尽早为该主机准备首发游戏。一位匿名人士说：“发行商们已经在规划首发游戏，一切都非常令人兴奋。”据其透露，该主机可能会在2012年底发售。由于在任天堂公布的本财年计划中并未提到次世代家用机，因此可以推断其发售时间可能是2012年4月之后，按照以往秋冬时节发售新家用机的传统，2012年底确实是最有可能的上市时间。过去Wii就是在2005年5月的E3展中公布，2006年底发售。不过E3 2005公布的只有Wii的外壳，并没有公布其他详情，而任天堂此次明确表示将会在今年的E3展上让观众亲身体验他们的次世代主机，也就是说很可能会提供试玩。

根据传闻“咖啡厅计划”是一部高清主机，更重视核心玩家，又有带高质量触摸屏的手柄，所以售价可能会创下任天堂主机的新高。据IGN网站报道，根据他们获得的内线消息，该主机的价格可能在350～400美元之间。与CVG的报道不同的是，IGN的消息指出该主机预计将从10月份开始从富士康运往世界各地，预计将于今年10月中旬或11月初上市。IGN的报告中也指出，任天堂有可能等待富士康生产出足够多的主机后再进行全球同步首发，与3DS一样实现充足的首发数量，同时也可以有更多时间准备更有力的首发大作阵容。如此一来，其首发时间可能会定在2012年春季。任天堂可能会降低该主机的硬件利润率，以控制首发价格。此外IGN报道该主机的正式定名可能是“Stream”，有“流媒体”之意，表示可以将游戏以流媒体方式传输到手柄显示屏上的主机特性。



■网友设计的“咖啡厅计划”手柄假想图在网上大量涌现。

据法国01net网站报道，任天堂对于这部新主机比以往任何时候都更重视与第三方的合作，也更早地向第三方提供了游戏开发工具。最近岩田聪也明确对外表示，希望第三方在任天堂未来的主机中扮演更重要的角色。

杂志库 ZAZHIKU.COM

破界吧！这个混沌的世界！

“《超级机器人大战Z》系列”剧情简介

文 阿修罗 美编 木仙



随着《第2次超级机器人大战Z 破界篇》的公布，继旧机战（《超级机器人大战》的简称）系列、α系列之后，“机战Z”终于正式成为了第3个版权机战的王道系列！

所谓“王道系列”，自然是要分为“王道”和“系列”两个部分来看。“王道”通常指的是参战作品多、系统有独创之处、剧情引人入胜、战斗画面华丽，用来评价游戏的质量；而“系列”自然指的就是作品的数量。“机战Z”作为王道系列的新成员，无疑更会受到Banpresto（现为B.B.Studio）和玩家的多方关注。

在作为“机战20周年纪念作”的《第2次超级机器人大战Z 破界篇》正式发售的这个时刻，笔者本来是受约要写一篇系列旧作回顾和新作前瞻性质的文章的，事先已经定好了文章的基本结构和方向。但是考虑到本期杂志的发售时间，文章的内容最终调整成了系列剧情简介。

当然，因为“机战Z”系列的世界观和剧情十分庞大，要在有限的空间内描述得十分清楚是非常困难的。因此笔者在整体剧情细节上进行浓缩，只描述故事的大纲。其中《Z》和《Z SD》部分，因为笔者的每关独立存档随着玩游戏时所用的PS3一起浮云了，无法一一确认细节，适当参考了过去自己所写的文字以及一些网络资料；《Z2》部分则仅依靠一周目的剧情理解完成，可能会有细节上的出入。希望各位看官见谅！

最后，在大家开始阅读正文前，请一定要注意以下这行字：

超级剧透注意！

平行世界

极端接近却又无限遥远的世界，是为平行世界。在我们不知道的地方，存在着无数个平行世界。

宇宙世纪U.C.的世界。宇宙殖民者和地球居住者之间矛盾日益升级，地球连邦军被鹰派组织泰坦斯掌握实权，另一方面反地球连邦组织幽谷在宇宙掀起了抵抗运动。而此时的地球却遭受到恐龙帝国与维加星联合军的进攻，来自日本的超级机器人魔神Z及盖塔队正是代表地球人类的战斗先锋。小原节子作为新兵被分配到了地球连邦军战技研究班“光荣之星”。

宇宙纪元C.E.的世界。在这个世界里，基因改造人“调整者”和自然人类的对立虽然已经在上一次大战后暂时告一段落，但是局势依然混乱：地球上各个势力之间依旧在相互竞争，而调整者内部也出现了不协调的声音。同时，来自外星的侵略大军已经逼近，超级机器人军团不得不面对这些非我族类的敌人。桂木桂和奥尔逊就是这个世界的人。

荒废的世界。因为遥远的过去所发生的谜之大变动而导致整个地球环境荒废的世界，文明程度远远落后于其他世界。在人迹罕至的广阔荒野下，埋藏着很多大变动之前遗留下来的机动兵器。这个世界的气候随地区变化极大，在不同地区则形成了完全不同的政治和文化圈。自称是古代文明继承者的月之民正在计划回归北半球亚美利亚大陆北部的“约束之地”。兰德和梅尔在这个世界经营着一家机械修理夫妻店。

珊瑚岩的世界。被称为“约束之地”的这个世界，地表覆盖着叫作“珊瑚岩”的地壳，大气中弥漫着反平衡光粒子“托拉帕”。借助托拉帕的浮力，这里的人们可以驾驶LFO进行滑空。月光州作为反政府组织，正在被统治这个世界的塔州连邦追击。

机械天使的世界。在这个世界的地球，地球人类因为堕天翅族的复活而失去了三分之二



杂志库 ZAZHIKU.COM



的总人口。地球再生机构 DEAVA 从海底的遗迹发掘出了机械天使 Aquarion。机械天使由三台 Vector 战机合体变形而成，不同形态具有完全不同的能力。DEAVA 培养了一批少年作为机械天使的驾驶员，称为“元素”。元素们都拥有各种不同的个性和技能，不同的元素组合将会大大地影响机械天使的能力和攻击方式。

模范城的世界。这里是一个没有记忆的世界，一个企业支配着城市的一切。罗杰 · 史密斯是这个城市的谈判专家，他将逐渐发现这个世界的真相……

超时空世纪的平行世界群。来自《超时空世纪 Orguss》的其他平行世界群，与地球人类拥有完全不一样的文明。这批平行世界是最早融入多元世界的组成之一。

其他不知名的世界。在后来的多元世界中，除了上述已知的世界外，还有 100 个以上的其他平行世界。这些世界同样也是多元世界的组成部分之，虽然在游戏中没有具体的体现。



多元世界

在宇宙纪元 C.E. 的世界里，恐怖分子企图将前次大战遗留下来的尤尼乌斯 7 残骸推向地球。在传送到这个世界的小原节子以及其他超级机器人、幽谷和 ZAFT 的 MS 部队的努力下，恐怖分子及乱入的外星人部队被消灭，但是众人却未能完全破坏尤尼乌斯 7 的残骸。残骸破成了两半，其中一块碎片进入大气层，砸向了地球。同时，大西洋连邦和另一大军事势力围绕着轨道电梯的所有权展开了争斗。激斗之末，守卫电梯的桂木桂启动了尚未调试完成的时空震动弹，打算令电梯自爆。但是，原本只是新式大范围杀伤性攻击武器的时空震动弹，却引发了前所未有的时空混乱。各个平行世界之间的次元壁在这次后来被称为“Break the World”的时空崩坏中被打破，重新融合了成一个全新的世界。

这个新的世界就是现在大家所熟知的多元世界，而“多元世纪”则成为了这个世界的正规纪年法。随后，原来各个世界的最大掌权势力组成了“新地球连邦政府”，成为了拥有地球 7 成以上领土的最大势力。除此之外，地球上还有一些不隶属与新连邦的中小型国家以及自制都市。而宇宙中也有 PLANT、月之民、阿克西斯新吉翁军、宇宙革命军等政治军事势力，他们之间也互相结盟以对抗新连邦的统治。

新连邦政府为了将多元世界的情报一元化及共有化而设置了被称为“通用网络”的 Universal Network。因为铺设 UN 网络有功，艾岱尔 · 贝纳尔晋升为准将，并且加入了在新联邦政府中拥有特殊权力的秘密结社组织“贤人议会”。UN 网络由艾黛尔准将的助手吉艾 · 贝伯博士管理，其核心管理系统架设在南美轨道电梯遗迹。

ZEUTH诞生

由于多元世界的特殊性，新生的地球遭遇到了前所未有的大危机。除了各世界原本各自的内乱外，不同世界的外星人及非人类侵略者也一同来到了地球。在一连串的战斗之后，来自不同世界的超级机器人军团逐渐走到了一起。在艾岱尔准将所支持的新地球连邦军特殊部队“奇美拉”队的召集下，超级机器人军团决定组成共同阵线，成立了一支新的部队：Z Emergency Union of Terrenstrial Human，地球人类紧急救援连合，简称 ZEUTH，这里 Z 的含义是面对各种困难也毫不退缩。

ZEUTH 组建的目的是为了在这个混乱的多元世界中，超越不同势力之间的利害关系，保护地球和地球上的居民。

ZEUTH 组建之初，除了真心为地球而战的人以外，还有不少组织是为了利用 ZEUTH 这个特殊的武装集团而加入的，其中很多成员的目的和行为都是互相冲突的。这当中，ZEUTH 甚至因为幕后黑手的情报操作而分成了两支分队，互相敌视并大打出手。幸好在破岚万丈和奥尔逊的帮助下，两支分队了解到了事情的真相，消除了彼此之间的误会。

经过的一连串事件，ZEUTH 的成员逐渐统一了认识和思想，了解到这支部队存在的真正意义。所



有 ZEUTH 都不再仅仅为了一己私利而战，而是要为整个多元世界的存亡而奋战。



二次崩坏

在幕后黑手“黑之大能”的操作下，ZEUTH 被卷入了又一次时空崩坏之中。“二次崩坏”再度改变了多元世界地球的地形地貌，使得金星和水星被消灭，整个宇宙都为七彩的极光所包围。多元世界的次元境界线变得更加不稳定了，整个世界的命运就如同风前残烛一般。根据各种情报，现在的多元世界正在加速地走向崩坏。如果不进行时空修复，那么世界很有可能彻底崩坏。而修复时空必不可少的就是特异点与大特异点：桂木桂、奥尔逊、兰德、小原节子是第一次时空崩坏的特异点；ZEUTH 其他队员都是二次崩坏的特异点；但是最关键的大特异点却迟迟无法确认其位置。





然而在这关键时刻，之前包围着地球的相克界因为二次崩坏而开始变薄，外星侵略者们终于有机会大举入侵地球本星。另一方面，不属于新连邦的各个势力也在此时纷纷发动攻势，而此时的新连邦内部也异动不断。地球的形势越来越危急。甚至连一直以来在背后支持 ZEUTH 的艾岱尔准将与奇美拉队也在此时调转矛头，公开与 ZEUTH 为敌——原来一直以来，艾岱尔都是在利用 ZEUTH 为自己铲除障碍，并在自己成功掌权之后，企图通过操作 UN 情报来令 ZEUTH 内

ZAZHIKU.COM

部自相残杀。

在月之民狄安娜女王的召集下，地球圈各个势力的代表集合到了月球的D.O.M.E.。在这里，狄安娜女王向所有人公开了黑历史的真相！

原来：在被称为“黑历史”的时代的最后，一次巨大的时空破坏产生了无数的平行世界，ZEUTH队员各自所在的原来世界正是这众多平行世界的一个个实例。而导致那次时空破坏的，正是现在这个多元世界中所进行的各种战争！在时空破坏发生之时，时间轴将被扭转回遥远的过去，形成一个无法逃脱的战争之环。在随后诞生的各个平行世界中，这最后的大战就是所谓的“黑历史”！

然而，即使明白了黑历史的真相，各势力的领导者依然不能统一思想、共同拯救多元世界。ZEUTH不得不全力阻止来自外星的侵略，以及地球的内战。多元世界的战乱已经到了必须了结的地步。决战的最后，在南极，堕天翅族的生命之树出现，太阳之翼觉醒。但是Turn A和Turn X月光蝶系统中的纳米机器人污染了生命之树，导致了生命之树的崩坏。而当科拉利安通过崩坏的生命之树进入普通次元觉醒之时，次元境界线将彻底崩坏。最后关头，艾蕾卡为了保护兰顿所在的多元世界，决定与科拉利安同化成为代理司令簇，从而暂时安定了次元境界线。



时空修复



艾蕾卡的行动暂时停止了时空崩坏的发生。然而ZEUTH发现自己被传送到了一个被称为模范城的地方。这里是所谓“太极”安排的一个特殊舞台，一个人类没有过去记忆、仅仅按照巨大意志的设定扮演着自我角色的地方。在战斗中，ZEUTH得知了最后的真相：在黑历史的最后，被称为太极・次元力・源理之力(Origin Law)的巨大意志派遣代表自己意志的使者THE BIG军团降临到世界上，彻底毁灭世界。作为特异点的ZEUTH如果能够选择放弃记忆，成为模范城这个舞台的演员，世界就能够避免被毁灭。但这恰恰是ZEUTH所不愿意做的事情！随着THE BIG军团的降临，世界开始毁灭的倒计时。最后关头，罗杰・史密斯成功阻止了代表世界记忆本身的安杰尔与巨大意志的融合，中止了世界的毁灭。

然而，此时的地球战乱却依然没有结束。当



艾岱尔准将认为已经没有任何敌对战斗力时，她终于从幕后走到了台前，宣布自己成为新世界的统治者。而此时重返普通次元的ZEUTH则成为了从艾岱尔手中拯救地球的最后希望！为了让全体人类认清艾岱尔的真面目，ZEUTH决定前往位于南亚梅利亚大陆的新连邦军UN管理中心，通过这里的设备将艾岱尔暗中挑起多元世界战争的真相公布给大家。另一方面，为了在修复时空的同时救出成为了科拉利安的代理司令塔的艾蕾卡，ZEUTH还决定向民众公布世界即将毁灭的信息、与科拉利安共同以意识形态存在于次元夹缝中的人们的去向，以及利用特异点修复时空的方案。

在南美轨道电梯遗迹的UN网络管理中心，ZEUTH打败了艾岱尔和她所率领的奇美拉队。随后，一切的幕后黑手“黑之大能”、吉・艾岱尔揭露了自己真正的目的：从多元世界诞生之前他就开始玩弄整个人类，目的只是为了创造一个混沌的世界来打发无聊的时间。现在，他为了继续保持这个混乱的多元世界而决定阻止ZEUTH通过特异点对时空进行修复。

ZEUTH奋力击败了能够使用部分次元力的吉・艾岱尔，兰顿也成功唤回了艾蕾卡。但是失去了代理司令簇的科拉利安又开始加速觉醒。此时，集合了人类与堕天翅力量的Aquarion进行了最后的创圣合体，太阳之翼完成了真正的觉醒，并暂时锁住了开始扩大的次元裂缝，为其他战友进行时空修复争取了时间。EUTH穿越了次元道路来到了大特异点的面前，发现大特异点竟然是一直以来被认为因为时空崩坏而消失了的尤尼乌斯7号的残骸。最终，桂木桂和奥尔逊通过Psyco Frame接收了全人类的意愿准备与大特异点接触，完成了时空修复。

当众人恢复意识之后，发现自己仍然身在多元世界，次元境界线也恢复到了开始时空修复前的状态——虽然依然不太稳定，却没有继续崩坏的迹象。原来人类的愿望就是继续保持多元世界的现状，虽然这不是一个完美的世界，但是只要大家努力建设，它一定可以所有人都能安居乐业的新家园！

(《机战Z》结束)

执行者

在时空修复完成之前，整个世界都处于一种环状的时流之中。在一亿两千年之间，每一万两



千年就会进行一次破坏与再生的循环。而每次循环的最后，都会由太极发动次元力，召唤THE BIG军团来到这个世界上，随后通过一次Break The World级别的时空破坏来消灭所有的文明。

但这只是破坏的第一阶段而已！经过这个阶段，在新诞生的各个世界中，文明大部分都已经破坏殆尽。为了能够顺利地进入再生的阶段，还需要一次更加彻底的破坏，将所有文明彻底毁灭。而负责这个第二次破坏的人，就是所谓“执行者”。

一万两千年的那次大变动后，在新诞生的其中一个平行世界中，Turn A高达就扮演了“执行者”的角色。Turn A高达发动的月光蝶系统，完全毁灭了地球的文明。活着的人，一部分移居到月球成为了“月之民”，一部分完全否定了机械文明，将生活水准大幅倒退回了以前的时代。这个世界，就是兰德和梅尔原来所在的世界，现在已经成为了多元世界的一部分。



杂志库 ZAZHIKU.COM

因为 ZEUTH 完成了时空修复，次元境界线趋于稳定。所以新的“执行者”也开始了被预设好的二次破坏行动。而这次担任“执行者”角色的，是另一个世界的 Overman King Gainer——“XAN 斩”！

为了阻止 XAN 的世界破坏，ZEUTH 再度集结。可喜的是，XAN 本身是拥有纯正之心的 Overman，并不希望破坏这个世界，只是因为遭到了执行者系统的控制。在同位体King Gainer的操纵者盖纳的感应、以及 ZEUTH 全体成员的努力下，XAN 终于将自身从执行者系统的束缚中解放了出来。与此同时，受到执行者系统控制的机动兵器一起发生了爆炸，这个系统也终于走到了末路。多元世界也又一次地摆脱了毁灭的危机。

（《机战 ZSD》结束）

多元世界Z2

当桂木桂发动时空震动弹引发了 Break the World之后，多元世界诞生了。然而，多元世界也不仅仅只有一个而已。

在另一个多元世界中，因为时空震动的影响，这个地球的非洲大陆南部被奇特的次元壁所覆盖，称为“暗黑大陆”。此外，这个地球还有两个日本和两个月球：被称为阴月的第二个月球被不稳定的次元境界线所包围，常人无法进入；而位于太平洋一侧的第二个日本则在数年前被布里塔尼亚 · 连合侵略，成为殖民地，更名为“11 区”。在这个多元世界中，Break the World 已经过去了 20 年。政治经济相对更加稳定。世界上形成了AEU、人革连、布里塔尼亚 · 连合三大国家势力。在这三大国家之外，还有很多小型国家生存于势力夹缝之中。在宇宙的拉格朗日点，新建造的殖民卫星也逐渐形成了自己的势力。而所有这些大国小国殖民卫星，名义上都在国际连合（即联合国）的管理之下，只不过国际连合实际上只是三大国家的傀儡而已。

就在这表面看似平静的另一个多元世界中，战乱之火已经逐渐点燃。

国际性的恐怖组织世界解放阵线 WLF 在全球肆虐；自称“天人”的私设武装组织突然宣布对全世界的战争进行武力介入，而其对外公开的领导者竟然是一个 200 年的死人；同时来自殖民卫星的少年特工们开始对三大国家的军事基地展开攻击；超级机器人断空我神出鬼没地出现在各个战场，支援弱势的一方；在 11 区，以面具男 ZERO 为领袖的黑之骑士团则开始了解放日本的抗战；来自宇宙的异震星人突然对地球人类宣战；地狱博士的机械兽军团则为了夺取魔神 Z 对日本展开了猛烈攻击；同时，次元兽、异界体、IMAGE，以及来自宇宙的异形入侵者等被认定为灾难的生命体也开始活性化……



特莱雅

克罗

ZEXIS诞生

克罗 · 布鲁斯特，因为背负了父亲遗留下来的一百万欠债而临时起意，驾驶试作机动兵器“布拉斯塔”帮助斯科特研究所击退了 WLF 的攻击。由于斯科特研究所所长特莱雅帮他还清了欠款，所以克罗决定成为布拉斯塔的驾驶员，帮助特莱雅收集各种机动兵器的战斗数据，以此来彻底摆脱欠债，成为自由之身。随后，他又与少女艾斯塔约定，帮助她完成消灭次元兽 MD 的愿望。

在一连串的战斗中，克罗与天人和殖民卫星的高达小队、断空我 NOVA 的 D 小队、日本的超级机器人军团、11 区的黑之骑士团、来自暗黑大陆的红莲团、来自 Frontier 移民船团的 S.M.S. 队这些目标、行为各不相同的人走到了一起。在国连和平维持理事会代表艾尔根 · 罗迪克的努力下，一支综合了各方力量的新部队诞生了！Z EXtra International Savers，特别国际救助队，简称“ZEXIS”。这里的 Z 的含义是既不代表 X 也不代表 Y 的中立存在。

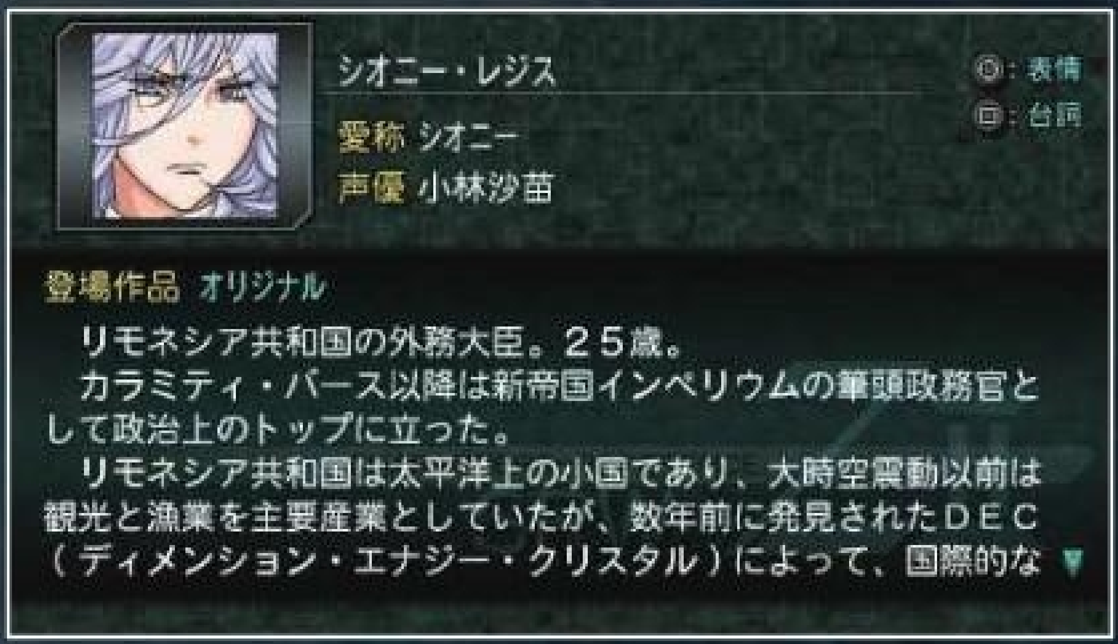
按照艾尔根代表自己的说法，他成立 ZEXIS 的目的就是建立一支不依附于三大国家的部队，为了对抗威胁地球的各种灾难而战。然而，ZEXIS 本身的成员都有着各自不同的目的，加上艾尔根代表的言行也有令人怀疑的地方，所以 ZEXIS 虽然的确在为地球、为人类而战，其向心力却并不是很足，很多队员都对部队的行动目标和方式抱持着这样那样的疑问。

由于高达、断空我和黑之骑士团的特殊性，ZEXIS 分为了表里两支部队前往世界各地执行不同的任务。在接连的战斗中，队员们逐渐打消了彼此之间的不信任感，并确信了自己的使命：为了地球而战！但是三大国家却视 ZEXIS 为敌，一度组成联军，在塔克拉玛干沙漠对 ZEXIS 发动了联合袭击。最后，在希罗的舍身攻击之下，ZEXIS 总算杀出了重围。



灾厄诞生

在神秘人物艾姆 · 阿拉德的指引下，ZEXIS 来到位于南太平洋的小国利摩尼西亚共和国。虽然众人对艾姆的话并不轻信，但是如果能够消灭以此国为根据地的 WLF，三大国家在短时期内将无法再对 ZEXIS 出手。这也是 ZEXIS 必须做的一件事。但是，就在 ZEXIS 歼灭了 WLF 之后，艾姆、利摩尼西亚共和国外务大臣希奥妮、克罗的大老板卡洛斯 · 阿克希昂却发动了“涡眼计划”。三人利用利摩尼西亚特产的次元能量水晶 DEC 引发了超大规模的次元震。次元震的巨大能量瞬间毁灭了利摩尼西亚，同时从另一个次元召唤出了一个怪人。



这个怪人具有强大的力量，即使是 ZEXIS 密集的炮火也难以伤到他分毫。在如同戏耍一般玩弄了 ZEXIS 以后，怪人召唤出了一堆次元兽留给众人，自己则与艾姆等人离开了利摩尼西亚。虽然对自己的无力感到懊悔，但是 ZEXIS 还是不得不马上投入对次元兽的战斗。交战的过程中，次元震再度发生，阿萨金驾驶着狩狼牙来到战场中。原本在上一个多元世界的轨道电梯之战中已经被 ZEUTH 打败的阿萨金，对于自己再度出现在别的多元世界也略感吃惊。但是当他看到克罗以及艾姆之后，随即意识到这并非偶然。

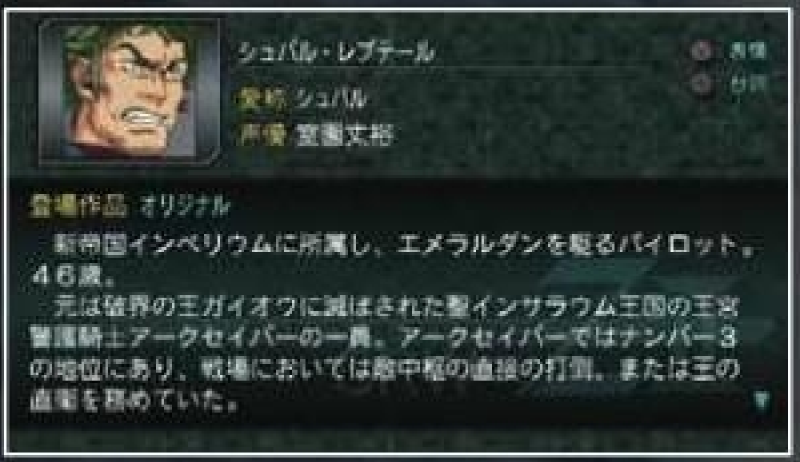
战斗结束后，阿萨金迅速地离开了战场。ZEXIS 则得知，希奥妮代表新帝国 Imperium 向全世界发表了建国宣言，并宣布敢于阻挡 Imperium 前进的一切势力都将被摧毁，而 Imperium 最大的武器就是先前被人们认为是不可控制的灾难的次元兽。而所谓新帝国 Imperium 的领导者，就是众人在利摩尼西亚遇到的怪人，现在他被称为破界之王——界王。

面对新帝国和它的次元兽兵器，三大国家都保

ZAZHIKU.COM

持着静观其变的态度。整个世界的局势变得更加混乱，舆论则将这次事件称为“灾厄诞生”。整个世界的格局即将因为灾厄诞生事件大幅改变，面对不明朗的未来，ZEXIS暂时中止了国际救助活动。来自日本的超级机器人军团将继续协助和平维持理事会，前往次元震频发的暗黑大陆进行调查；而天人的高达小队和S.M.S.小队则分别决定回到位于宇宙的基地和Frontier船团探讨下一步的行动方针，断空我D小队也将随行进入宇宙；在达成打败WLF，向世人宣扬正义的目的之后，黑之骑士团也决定返回11区继续日本解放事业，殖民卫星的高达则会和他们一起行动。

ZEUTH来临

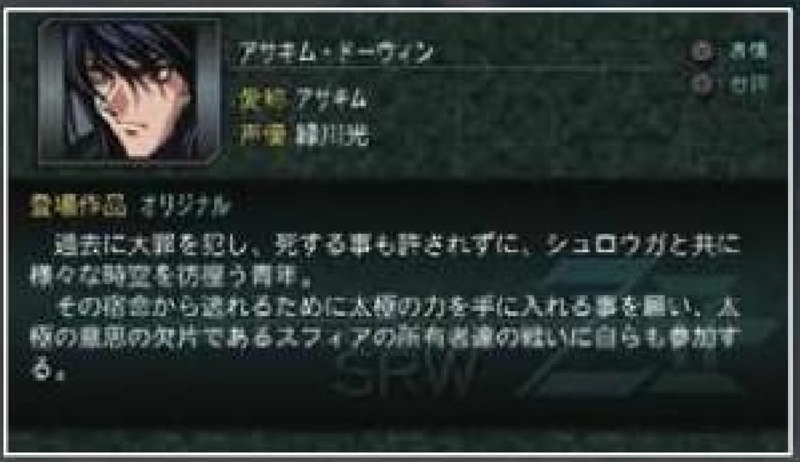


分成三条路线行动ZEXIS各自摸索着未来行动的方针，而他们又将面对着很多新的危机和新的敌人。在他们各自的战斗中，来自另一个多元世界的战士们纷纷现身，他们就是完成了时空修复的ZEUTH队员。原本已经生活在和平世界里的ZEUTH队员们分别在不同的时间地点里，与各自的机体一起传送到了这个平行的多元世界里。对于他们来说，这个世界所发生的事情甚至是人物都是似曾相识的。他们也了解到了ZEXIS在这个多元世界的性质和ZEUTH是极其类似的。

但是，作为不同世界的来访者，ZEUTH的队员都觉得自己应该多了解这个不同的世界，所以并不打算与ZEXIS一起战斗。可他们很快就发现，除了ZEXIS以外，其他势力、组织都为了自己的利益要来拉拢ZEUTH。作为一支不可忽视的强大战斗力，ZEUTH自身就会为这个世界带来新的战火。只有与ZEXIS在一起，他们才能保证在不被任何一方利用的情况下充分发挥自己的力量。在无法确认回到他们自己世界的方法之前，ZEUTH众人决定作为这个世界的一员，为了这个世界存亡而战。至此，ZEXIS与ZEUTH终于合二为一。

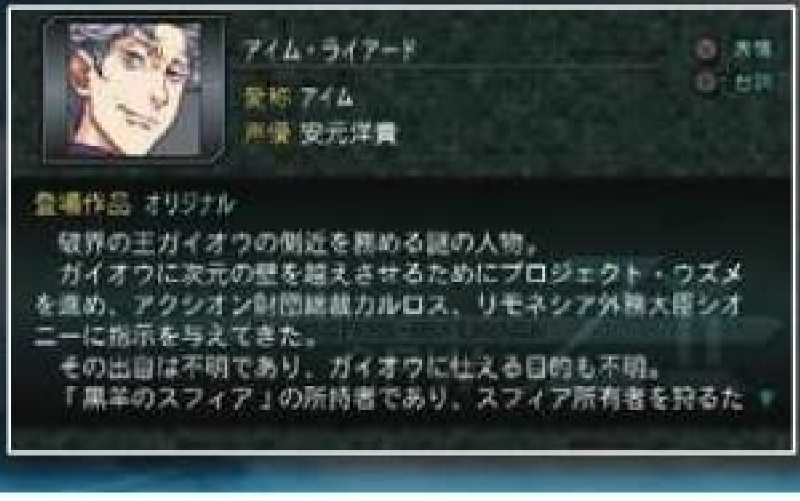
重新集结并且得到了ZEUTH协助的ZEXIS拥有了比以前更加强大战斗力。而就在这个时候，Imperium向全世界宣布要消灭以完全和平为目标的桑克王国。由于不愿与Imperium正面冲突，三大国家都不会派出正规军援助桑克王国。这时只有ZEXIS挺身而出，点燃对Imperium反击的狼烟。而AEU和布里塔尼亚·连合则暗中派遣了闪光男爵杰克斯与枢木朱雀参与这场战斗。Imperium一方则派出了因萨拉姆骑士玛格丽特和修霸指挥战斗。激战中，克罗的布拉斯塔被修霸击坠，所幸生命无大碍。最后，在ZEXIS其他队员的努力下，桑克王国被成功解救。世人终于明白了：即使是拥有次元兽的Imperium也并非不可击败！

摇动的天平

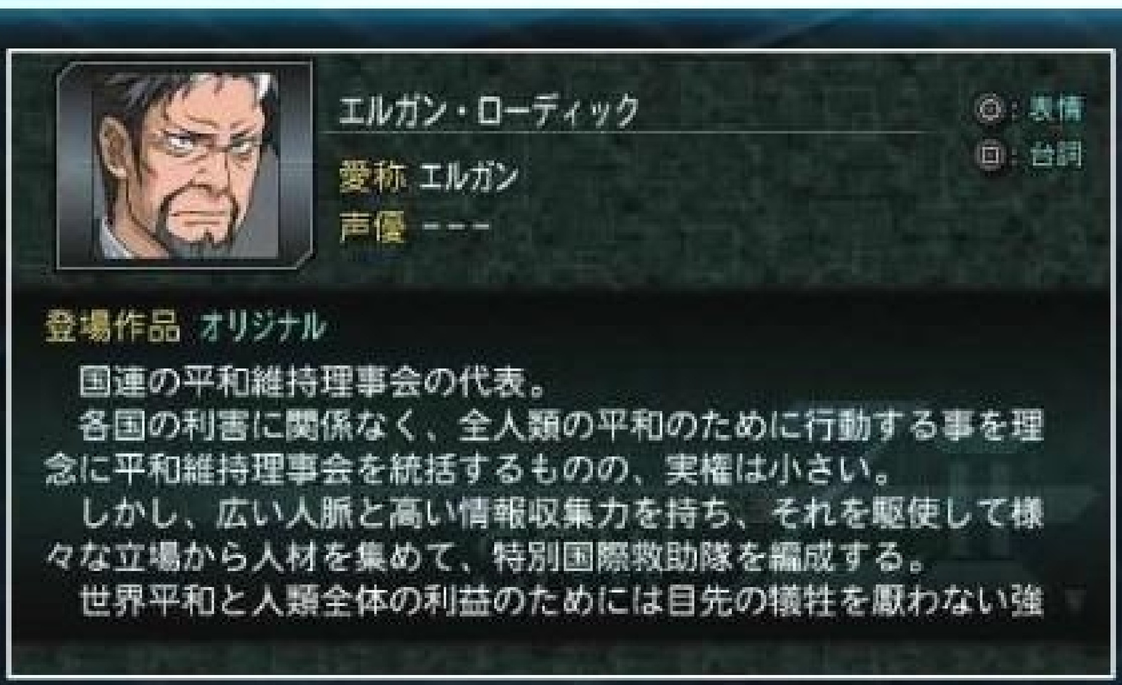


为了修理被击坠的布拉斯塔，克罗来到了斯科特研究所。而此时艾姆再次派遣了玛格丽特与次元兽MD来袭击克罗。为了完成与艾斯塔之间的约定，克罗突然觉醒，部分触发了布拉斯塔内所隐藏的神秘力量。在新武器SPIGOT的威力面前，次元兽MD终于被击坠。玛格丽特见此情况，含泪离开了战场。

在ZEUTH众人的提示下，克罗得知：布拉斯塔的神秘核心VX其实就是阿萨金一直在寻求的珠玉（Sphere）。“摇动的天平”正是克罗所用的珠玉的代号，而艾姆则是“虚伪的黑羊”，ZEUTH世界的小原节子是“悲伤的处女”，兰德是“受伤的狮子”。珠玉一共12个，是次元力的碎片。按照阿萨金以前的说法，只要能够拿到全部12个珠玉，通向太极的道路就会被开启。通过珠玉，克罗将可以部分使用强大的次元力，但是其代价将是部分身体机能的丧失。不过可能由于克罗尚未完全觉醒作为珠玉使用者的力量，所以身体还没受到影响。另一方面，根据ZEUTH的经验，阿萨金一直执着于杀害觉醒了力量的珠玉使用者，比如ZEUTH的兰德和小原节子，所以克罗必定也会成为阿萨金的目标。而之前的种种迹象表明，艾姆·阿拉德也是珠玉使用者之一，他也和阿萨金一样，对克罗的灵魂很感兴趣。为了让克罗觉醒，艾姆不惜动用一切手段来让克罗处于巨大的危机和两难的境地之中。只有当克罗的精神不断动摇，却又能够保持坚定的目标时，克罗所拥有的珠玉才会进一步觉醒。



破晓之钟



然而，作为ZEXIS的一员，克罗所要面对的威胁远远不止阿萨金和艾姆两人而已。异震星部队、暗黑大陆的兽人、地狱博士的机械兽军团纷纷开始了新一轮的攻势；盖塔机器人的制造者早乙女博士也启动了新型的盖塔军团，对整个世界宣战；来自Frontier船团所在世界的虫型生命体瓦鸠拉也突破次元之壁来到多元世界；断空我D小队的支援者F.S.更向众人暗示世界还面临着更大的威胁；月光号的303愚连队则打算利用艾蕾卡和兰顿，启动创世神话来重置这个世界。但是在接二连三的战斗中，ZEXIS失去了不可替代的战友和亲人，甚至被过去的战友背叛，但大家还是从各种痛苦和悲伤中重新站了起来。早乙女博士创造的盖塔真龙、兽人的领导者螺旋王、瓦鸠拉的“女王虫”、异震星的祖鲁皇帝先后被击败，对于全人类构成威胁的外敌——被ZEXIS消灭。

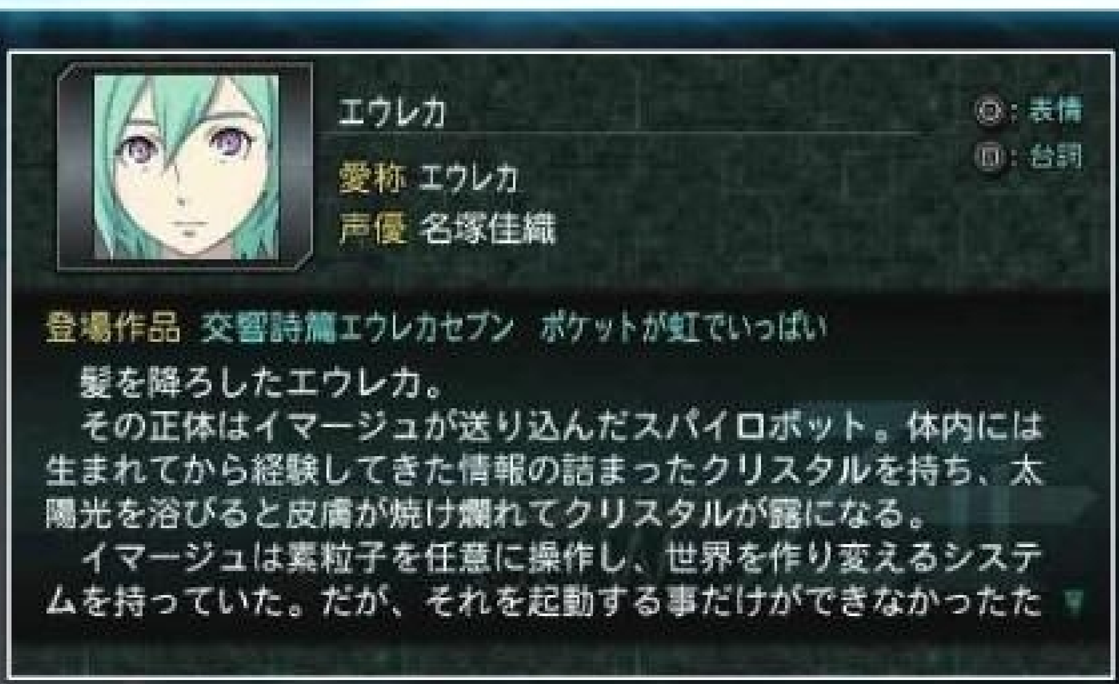
但是，此时的ZEXIS却再度遭到三大国家所组成的全新国连军的袭击。原来，作为天人组织监视者之一的阿莱汉德罗背叛了组织，掌握了天人的中枢电脑VEDA，并将天人的太阳炉核心技术提供给了三大国家。阿莱汉德罗企图借助这个机会消灭天人及整个ZEXIS部队，并将三大国家的力量化为自己的私人物品，从而成为整个世界的统治者。不过阿莱汉德罗并不知道，自己只是利冯兹的傀儡而已，一切沉在表面之下的阴谋还没有真正浮出水面。

ZEXIS最终击退了国连军，消灭了“幕后黑手”阿莱汉德罗，但是代价却是洛克昂的牺牲。这时，AEU特殊部队OZ的指挥官拖列兹和艾尔根代表一起出现在ZEXIS面前，并向大家说出了事情的真相：原来他们早就得知了阿莱汉德罗的阴谋，但是因为对方的强大势力而无法轻举妄动，只得利用ZEXIS引蛇出洞再将其消灭。艾尔根代表再度向ZEXIS表达了自己希望守护地球和平的决心，并决定代表和平维持理事会正式承认ZEXIS作为国连特殊救助队地位，而ZERO则是ZEXIS的代表，拥有召集ZEXIS的权利。ZERO则代表所有ZEXIS队员说出了自己的心声：不管艾尔根的真实想法是什么，ZEXIS只会按照自己的理念去维护世界的和平，绝不偏向任何一方势力。



杂志库
ZAZHIKU.COM

交响诗篇



这时，IMAGE在南极大量出现的情报传到了ZEXIS耳中。这个世界的IMAGE与ZEUTH所在世界的科拉利安性质相似，它们的大量出现意味着人类的毁灭危机。而这一次的解决方法，则是让身为IMAGE间谍机器人的艾蕾卡前往IMAGE的所在地，亲自与它们进行沟通，阻止它们毁灭人类。但是303愚连队的霍兰德等人并未放弃重置世界的希望，他们依然打算利用艾蕾卡和兰顿再现创世神话。在艾姆的安排下，霍兰德挡在来兰顿与艾蕾卡前往IMAGE所在地的路上。最后关头，霍兰德发现自己的孩子已经出生，并且完全没有他与其他303愚连队同伴的加速老化病症。他重拾了对这个世界的希望，决定帮助ZEXIS完成艾蕾卡与IMAGE的沟通。

面对这个情况，艾姆派出了玛格丽特、修霸以及大量次元兽。在这场战斗中，克罗唤起了玛格丽特作为骑士的自尊，令她不愿意再为界王效命。但是与玛格丽特同样出身的修霸却依然执迷不悟，一心阻挠ZEXIS的前进。就在这时，艾姆突然出现，并打算处决背叛界王的玛格丽特。令人意想不到的是，修霸却替玛格丽塔挡下了艾姆的致命一击。原来玛格丽特和修霸都是另一个平行世界因萨拉姆王国的守护骑士，然而界王却毁灭了因萨拉姆的世界。艾姆救下了玛格丽特和修霸的命，条件是帮助界王来到ZEXIS所在的世界。修霸表面上一直服从于艾姆与界王的命令，实际上是为了探查他们的秘密，也是为了保全玛格丽特的性命。可惜他的卧薪尝胆之计最后还是被艾姆和界王识破。面对毁灭世界的仇人，修霸向界王发动了舍身一击，却被界王轻松击败。随后，界王利用重生细胞把修霸变化成了一只强大的次元兽。原来到目前为止与ZEXIS战斗的次元兽都是被界王击败的因萨拉姆战士，而克罗打倒的次元兽MD正是玛格丽特的弟弟谢努变成的，这也正是玛格丽特视克罗为仇敌的真正原因。

次元兽的真相让ZEXIS震惊不已，同时也再次确认了界王的危险性。在将修霸转变为次元兽之后，界王离开了战场。ZEXIS不得不击败修霸所变成的强大次元兽，以及"虚伪的黑羊"艾姆·阿拉德。此时的艾姆作为珠玉使用者已经完全觉醒，代价则是丧失了正常说话的能力。而这样的艾姆也成为了阿萨金的目标。在ZEXIS出手之前，阿萨金击坠了艾姆，夺取了他所拥有的珠玉。但是阿萨金似乎并不打算立即对克罗出手，而是打算等克罗完全觉醒再夺取他的灵魂和珠玉。在阿萨金离开战场之后，ZEXIS消灭了残余的次元兽和IMAGE，为艾蕾卡和兰顿清理出了一条道路。

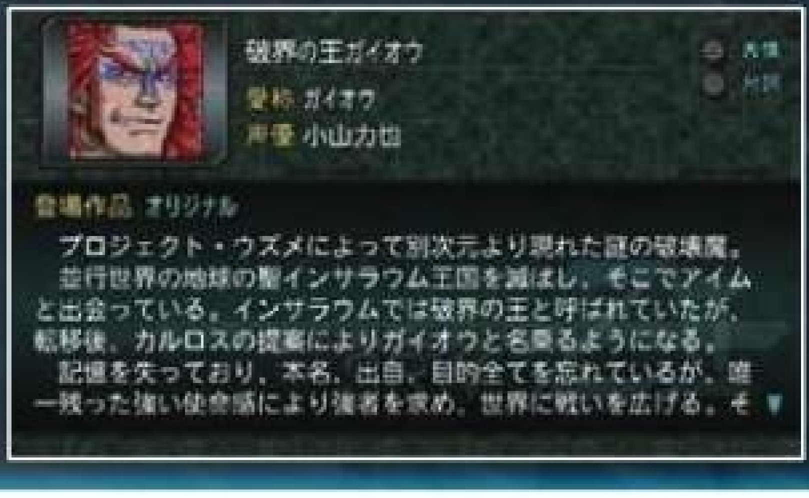
如同计划的一样，艾蕾卡完成了与IMAGE的对话。但是，兰顿等人却发现艾蕾卡失去全部记忆。原来，与IMAGE的对话对于身为间谍机器人的艾蕾卡本身就意味着将自身所收集的记忆全部交给IMAGE。艾蕾卡明明知道这个事情，却还是用自己与兰顿爱的记忆，ZEXIS坚持不懈为人类而战的记忆换来IMAGE对人类又一次信任。就在众人手足无措的时候，螺旋王的女儿尼娜带头唱起了那首她和艾蕾卡一同唱过的"鸟之人"，因为这是她和艾蕾卡共同的记忆。随后，兰华和其他ZEXIS队员也加入了尼娜的行列。在众人的歌声中，艾蕾卡奇迹般地恢复了记忆，达成了一个皆大欢喜的结局！



破界事变

在解决了IMAGE的问题之后，现在的多元世界只剩下Imperium这个最大的威胁了。这时特莱雅带着从Imperium逃离的卡洛斯来到了ZEXIS面前。虽然卡洛斯死活不肯说出Imperium的去向，但ZERO利用了之前施加在卡洛斯身上的绝对服从的GEASS能力，得知了Imperium和界王已经去了宇宙中的另一个月球——阴月。一直以来，阴月都被不稳定的次元境界线所覆盖，人们根本无法接近。但是界王利用自己强大的力量打开了一个缺口，带领Imperium的大部队降落到了阴月的表面。探查到次元境界线的缺口之后，ZEXIS追击Imperium来到了阴月地表。在这里，ZEXIS与指挥着次元兽大军的希奥妮展开了大决战，击坠了Imperium的基地母舰大阿克希昂号。

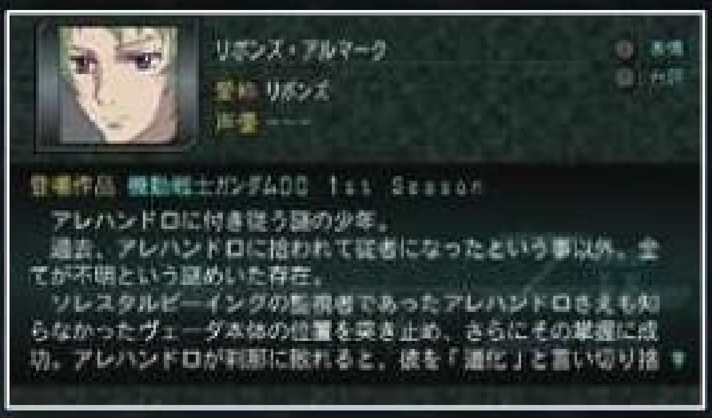
随后，界王终于出现了！一直以来，他都没有关于自己过去的记忆，惟一支持他的行动力就是战斗的欲望。在来到这个多元世界之后，他接触到了很多事物，逐渐找到了关于他自己记忆的种种线索。而阴月的某处正隐藏着令他恢复记忆的最终秘密。此时的他已经彻底了解了自己过去的一切，包括自己的父母、自己战斗的目的。但是此时的他也必须面对来自ZEXIS的挑战。即使得到了来自平行世界的ZEUTH的帮助，ZEXIS要战胜界王也并不是意见容易的事情。但是，那并非不可能的事情！经过无数的战斗和试练，众人已经拥有了空前强大的战斗力。即使强如界王，最终也只能败在齐心合力的ZEXIS和ZEUTH手下。被击败的界王并没有留下什么豪言壮语，干净利落地消失在了阴月地表。虽然大家都很想调查清楚界王来阴月的真正目的，但是随着次元境界线缺口的再度闭合，大家不得不立即离开阴月。



再世传说

击败了界王之后，Imperium的威胁就算彻底解除了。绝大部分威胁到人类存亡的事物都已经确认被消灭，虽然还有像地狱博士这样暂时蛰伏的不稳定因素，但混乱的多元世界总算暂时恢复了平静。ZEXIS的国际救援活动也随之暂告一段落，队员们纷纷回归到了之前的生活之中。而来自另一个多元世界的ZEUTH队员，因为召唤他们来到这个世界的始作俑者艾姆被杀死，暂时无法找到回家的方法，也只得作为这个世界的一员生活下去。另一方面，天人以及殖民卫星的少年特工们因为局势的变化也暂时停止了各自的活动，他们将继续观察整个世界的局势变化，然后再对下一步行动方针做出决定。而ZERO领导下的黑之骑士团则继续在11区展开解放日本的行动——不管世界局势如何，这始终都是黑之骑士团的最终目标！当然，ZERO的目的则是消灭布里塔尼亚·连合的夏露露皇帝，这是他不为人知的终极秘密。

但是，在表面的平静之下其实隐藏着更大的阴谋。一直以来操纵着阿莱汉德罗的利冯兹，已经将他作为自己的台阶，暗中掌握了新国连军的实权，就连



名义上的新国连军总司令艾尔根也已经被利冯兹控制。罗姆费勒财团、布里塔尼亚·连合的皇帝、Frontier船团的三岛和神秘经纪人格蕾丝，这些一直以来隐藏在幕后的黑手们也都在进行着下一步的计划。蛰伏已久的地狱博士正在巴德斯岛深处探索神秘的力量。而本以为被彻底消灭的早乙女博士、祖鲁皇帝、瓦鸠拉也将对未来的多元世界构成新的威胁。在所有的威胁中，悬念最大的，则是螺旋王和界王所要对抗的那种究极力量。

太极、次元力、源理之力、珠玉、黑之英知、被诅咒的放浪者、罪之烙印……一直以来，阿萨金与其他那些敌人所呢喃着的这些词语，究竟意味着什么？

在圣因萨拉姆王国，那个曾经被界王所毁灭的世界里，一场不为人知的对话已经悄悄开始了……

to be continued

by 《第2次超级机器人大战Z 再世篇》



通关时间：一周目拿全SR点的话30小时左右
完美时间70小时左右

很久都没玩到如此令人紧张刺激爽快的《机战》了！相信这是很多老玩家的感觉，虽然本作在整体难度上还是无法与早期 Winky 时代的《第四次》、《F》之类相提并论，但是本作的难度设计还是很令人满意的。本作成功地利用 SR 系统把难度区分开，同时让老玩家和新玩家满意，这点很是难能可贵。最后再提一句，本作的对白和击破动画设计实在是太用心了！

文 无名&洛克&宇宙 美编 NINA

第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

第2次超级机器人大战Z 破界篇	NBGI	策略角色扮演
PSP	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇	日版
	2011年4月14日　1人	6980日元
	无对应周边	

系统简介

新手指南

按键操作

摇杆	调整地图大小
方向键	调整自动阅读速度／控制光标
○	推进剧情／确定（光标移动到空格子上按为打开菜单）
□	标记／精神快捷指令／战斗动画快进
△	查看对话记录
×	取消／结束战斗动画
L／R	切换机体／快速切换操作指令
START	标记地图上的格子（最多标记 8 格）
SELECT	查看按键提示
R+○	剧情对话快进。
R+START	跳过对话。
R+L+START+SELECT	快速返回标题画面（再按一次 START 为读取临时存档）

整备菜单

パイロット一覧	查看全部驾驶员以及其能力参数等
パイロット养成	利用 PP 提升驾驶员能力（分“能力值上升”、“技能获得”、“适应性上升”三项）
のせかえ	驾驶员换乘（仅限部分机体）
サブオーダー	给上一话没有出战的成员分派任务，以获得奖励（从上到下 4 项任务效果分别为：获得 20 点 PP、击坠数 +2、获得 500 经验、获得参加对象 LV 合集 ×500 的金钱）
机体一览	查看现时所有机体的能力以及参数
机体・武器改造	花费资金对机体各项能力、武器进行改造
强化パーツ	替机体装上强化芯片
换装パーツ	对某些可换装的机体进行换装
检索	搜索，可搜索所有角色的精神、特殊 SKILL，所有机体的特殊能力
オプション	OPTION 菜单
セーブ	存档
ロード	读档
次のマップへ	进入下一话

地图菜单

フェイズ终了	结束我方流程
检索	搜索，可搜索出战角色的精神、特殊 SKILL，机体特殊能力。精神能直接通过搜索菜单使用，而特殊 SKILL、特殊能力能则可以通过字体颜色判断该项目是否已经发动（绿色表示已发动）。
部队表（我方部队／敌部队）	快速查看双方部队成员列表，以及剩余 HP、EN 等。
作战目的	查看本次战役胜败条件、以及 SR 获得条件
战况报告	查看本话已经过回合数、获得资金；总的回合数以及总资金；是否获得了 SR；双方战力比；总击坠数和被击坠数；已获得的强化芯片。
システム	系统设置
中途セーブ	中途保存

指令菜单（COMMAND）

移动	控制机体移动，可移动格数取决于机体移动能力
攻击	发动攻击，攻击范围取决于使用的攻击本身。
地上／空中	让机体降落或升空
精神	发动该机师的精神，多人驾驶的机体可以发动多人份的精神，而且发动精神仅消耗发动者的 SP。
能力	查看单元（机体＋机师）的各项能力参数。

＊除以上指令之外，个别带特殊能力的机体满足一定条件之后还可以使用如“修理”、“补给”、“操纵者交代”、“超兽合体”等指令。鉴于数量众多且具有特殊性，这里不一一列出。

战斗菜单

战斗开始	开始战斗
デモ：ON／OFF	是否显示战斗动画
援护设定	选择发动援护机体，援护攻击的情况下能选择援护方的攻击招式，援护防御的情况下能查看援护方的危险度。（危险度分三级）
精神	发动进攻机体的精神能力
行动设定	选择受攻击时的应对策略。分反击、防御、回避三种，反击不会影响回避率，但能在对方攻击后给予还击，回避能提高受攻击单元的回避率，防御则能减少对方攻击命中后所造成的伤害。





©GAINAX・中島かずき／アニプレックス・KDE-J・テレビ东京・电通
©GAINAX・中島かずき／剧场版グレンラガン制作委员会©サンライズ©SUNRISE・BV・WOWOW©SUNRISE／PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006-2008 CLAMP©XEBEC・フライングドッグ／创通©创通・サンライズ©创通・サンライズ・毎日放送©东映©光プロダクション©藤原忍／ダンクーガ ノヴァ制作委员会©PRODUCTION REED 1980©PRODUCTION REED 1985©1983 ビックウエスト・TMS©1998 永井豪・石川贤／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」制作委员会©2004 大张正己・赤松和光・GONZO／グラヴィオンツヴァイ制作委员会©2004 河森正治・サテライト／Project AQUARION©2007 ビックウエスト／マクロスF制作委员会・MBS©2009 ビックウエスト／剧场版マクロスF制作委员会©2009 永井豪／ダイナミック企画・くろがね屋©2009 BONES／Project EUREKA MOVIE

SR的作用

就是所谓的熟练度，这个数值会直接影响到游戏进行的难度。每一话都会有一个 SR 获得条件，通常是要求多少个回合内清场或解决掉什么敌人之类。这个系统最大作用就是让玩家以自身的实力来决定游戏的难度。SR 影响难度和所获得的资金。



合体攻击一览

Wわんぱくアタック
トライダ-G7+ザンボット3

无敌コンビネ-ション
トライダ-G7+ザンボット3+ダイタ-ン3

GNア-ムズ（MAP）
ガンダムエクシア+プトレマイオス（强袭用コンテナ装备）
ガンダムデュナメス+プトレマイオス（强袭用コンテナ装备）
37话开始时开始使用可能

GNメガランチャ-（MAP）
ガンダムスロ-ネアイン+ガンダムスロ-ネドライ

コンビネ-ションアサルト
ストライクフリ-ダムガンダム+∞ジャスティスガンダム
28话事件后使用可能

キャノンボ-ルアタック
ラガン+グレン

ギガドリルブレイク·スペシャル
グレンラガン+ダイグレン
43话地上选择地上路线才能使用



进阶系统

机体改造

攻击、击破敌机，サブオーダー等都会获得一定金钱，金钱的作用除了用作被击破的机体修理费用之外，更主要的是用来改造机体。每一台机体都有 5 项能力和武器可以改造强化。每个项目都能进行 10 段改造，改造的段数越高，消耗的金钱也会相应增多。以下是各项能力的作用：

各项能力	
HP	HP 值
EN	EN 值，即使用武器、移动所消耗的能源
装甲值	即防御力，装甲值越高，受到攻击造成的伤害越低
运动性	影响回避能力
照准值	影响命中
武器 RANK	武器改造等级。等级越高，武器攻击力越高

武器区分



作为主要攻击手段，武器的参数有种别、属性、攻击力、射程、命中补正、会心补正、弹药数、消费 EN、必要气力、必要技能、特殊效果、地形适应 12 种。种别写着“MAP”的表示地图炮，即不会进入战斗画面直接在地图上使用；属性具有 S、P、B 三种，S 表示附带特殊效果（贯通力场或无视大小补正除外）、P 表示移动后可使用、B 为【光束属性？】。武器的使用会消耗 EN 或者残弹，通常消耗残弹的武器并不须要 EN，反之亦然，EN 可以通过补给或技能自然回复，而弹数则只能使用消费芯片或者返回战舰内过一个回合补充，某些强力武器的发动还须要气力达到一定程度或某些技能才能使用。而特殊效果则是武器造成伤害的同时还能发动某些效果，比如运动性下降、装甲值下降。地形适应则表示某些地形会不会造成威力加强或削减。

改造后追加奖励

除了武器，将机体各项能力改满（改造度 100%）后会追加特殊奖励（カスタムボーナス）和全改造奖励。特殊奖励为每台机体独有，改造完成后马上获得；而全改造奖励则用于提高机体个别的能力，有各项数值、射程、适应性等供玩家选择，选择机会可以保留，但一旦选择之后不能更改。

机体特殊能力

除了数值上的差异，根据原作的设定某些机体还具有一些特殊能力，该特殊能力并不像人物技能那样可以通过后期修得（但部分改造奖励会追加技能）。比较常见的有“变形”、“EN 回复”等，也有像“单分离”这种的由某些机体独占的技能。

强化芯片（强化パーツ）

强化机体的手段除了改造，还可以装上一些强化芯片，不同机体能装芯片的数量各有差异。强化芯片一般可以通过击破敌人获得，按照效果能分机体、地形、消费、特殊 4 种类。机体类用于直接强化机体性能；地形类一般是提高地形适应性；消费类用于战斗中进行各种回复；特殊类效果则主要针对驾驶员。

战斗指挥

其实这个算是《反逆的鲁鲁修》中的特殊系统，战术鬼才 ZERO 可以通过战术指挥来影响我方的能力，战术指挥指令只会出现在 ZERO 搭乘的机体上。指令分为三种：

攻击指挥：格斗射击+15，命中+20
防御指挥：防御+20，回避+20
特攻指挥：格斗射击+30，防御回避−40

数值是加减的人物能力，与机体无关。效果维持一回合，战术指挥指令可以在移动后使用，使用后行动结束。

活用这个系统能极大提高我方战斗力。

距离补正和连续回避补正

本游戏中存在距离补正和连续回避补正，距离敌人近一格，命中率上升 3%；每回避一次，下一次攻击对方命中率提高 5%。



隐藏要素说明 本作的隐藏要素不多，但是条件均比较复杂，现在列出几个比较有用的隐藏要素，希望对大家有所帮助。以下条件都是不完全确定的，具体研究参见下期。

杂志库 ZAZHIKU.COM

人物养成篇

能力值



每个驾驶员的基本能力都会通过能力值直观地表现出来，能力值能够通过升级、或者利用 PP 提升（10PP／点）能力值一共有 6 项，具体效果见下表。

格斗	影响格斗系武器攻击力
射击	影响射击系武器攻击力
技量	与对手的技量差影响到某些特殊技能发动和会心率
防御	影响到机体的防御力
回避	影响对方攻击的命中率
命中	影响攻击命中率

ACE 技能

角色击破了 70 人之后能够获得的特殊技能，每个角色的 ACE 技能为该角色所独有。

スキル修得

机战系列中，要充分发挥出机体性能除了改造之外，驾驶员的培养也非常重要，而最明显的就是在驾驶员技能上体现出来。因为机体的武器、特殊能力都是固定的，而唯独驾驶员技能可以由玩家根据战术需要自行选择，因此不同的技能搭配能够令机体在队伍中发挥出截然不同的作用。

技能可以分成两个种类，一种是所有人都能通过消费 PP 点学到的普通技能，而另一种仅限个别驾驶员所独有固有技能。本作每个人物的技能数最大为 6 项，已学会的普通技能可以被新技能覆盖，固有技能则不能覆盖。

普通技能

技能名称	消费 PP	效果
ブロキング	60	装备了"盾"或者装备了"剑"的场合时候，受到攻击能发动"シールド防御"或"切り拂い"，发动概率由双方的技量差决定。
底力	20（LV1）	HP 越少，命中率、回避率、会心率、防御力上升，技能等级越高，提升幅度越高。
援护攻击	100（LV1）	邻接的机体攻击时发动援护攻击，一回合内发动次数为技能等级值。
再攻击	200	技量比对手高 20 点的时候，对手反击之后能再攻击一次（作为援护攻击）。
援护防御	100（LV1）	对邻接的机体发动援护防御（把对方的攻击转移到自身，但原机体回避成功的场合此技能不会发动），一回合内能发动次数为技能等级值。
SP アップ	60（LV1）	提升 SP，提升量 = 技能等级 ×5
カウンター	20（LV1）	受到攻击选择反击的时候能先于对手发动攻击，发动概率由技能等级跟技量差决定
斗争心	100	出击的时候气力 +10
战意高扬	100	出击第二回合开始，每个回合气力 +3
气力 +（回避）	80	成功回避敌人的攻击，原本气力增加量 +1
气力 +（命中）	80	命中敌人的时候，原本气力增加量 +1
气力 +（ダメージ）	80	受到伤害的时候原本气力增加量 +2
气力 +（击破）	80	击坠敌人的时候原本气力增加量 +1

技能名称	消费 PP	效果
E セーブ	180	武器消费的 EN 变为 80%
B セーブ	180	武器弹药数 1.5 倍（小数点后的数值舍去）
连携攻击	200	援护攻击必定会心，再攻击不算。
见切り	150	气力 130 以上的时候，最终命中率、回避率、会心率 +10%
气力界限突破	150	气力上升上限为 170
サイズ差补正无视	200	无视因大小差异造成的伤害伤害削减
ガード	150	气力 130 以上时，对手攻击伤害变成原来的 80%
精神耐性	100	对手的武器造成"能力减半""行动不能""气力低下""SP 低下"无效，换了驾驶员之后此技能无效。
修理スキル	180	使用修理的时候，HP 回复量为 1.5 倍
补给スキル	180	搭乘具有补给技能的机体时，移动后也可以补给
パーツ供给	120	能对邻接的机体使用消费系强化芯片。
连续行动	300	气力 120 以上的时候击坠敌人后能再行动一次，一台机体一回合内只能用一次，即使更换驾驶员也不会增加
ダッシュ	220	机体移动能力 +1，气力 130 以上的时候移动力 +2
ヒット＆アウェイ	200	没移动就攻击的场合，攻击之后还能移动。

地形适应力



游戏中场地地形可以分成空、陆、海、宇宙 4 种。而适应力则从低到高分为 D、C、B、A、S 四个等级。

地形适应力等级也可以利用 PP 提升，升级从低到高消耗量分别为 100、200、250

地形适应性影响命中回避和攻击力。本作的地形适应性是由机体和人物共同决定的。

流程图

<table>
<tr><td>第 1 话</td><td colspan="4">100 万 G の男</td></tr>
<tr><td>第 2 话</td><td colspan="4">变わる世界</td></tr>
<tr><td>分岐</td><td colspan="2">日本路线</td><td colspan="2">天人追迹路线</td></tr>
<tr><td>第 3 话</td><td colspan="2">始动！マジンガ -!</td><td colspan="2">战火を呼ぶ流星</td></tr>
<tr><td>第 4 话</td><td colspan="2">やってきた灾厄</td><td colspan="2">混沌の战场</td></tr>
<tr><td>分岐</td><td>日本路线</td><td colspan="2">天人追迹路线</td><td>11 区路线</td></tr>
<tr><td>第 5 话</td><td>こちら宇宙の何でも屋</td><td colspan="2">超兽合神！</td><td>バトリング</td></tr>
<tr><td>第 6 话</td><td>目觉める力</td><td colspan="2">远い平和へ</td><td>魔神が生まれた日</td></tr>
<tr><td>第 7 话</td><td>胁威の六神合体</td><td colspan="2">出击 !! ゲッタ - ロボ！</td><td>その名はゼロ</td></tr>
<tr><td>第 8 话</td><td>试される觉悟</td><td colspan="2">引き铁は谁がために</td><td>皇女と魔女</td></tr>
<tr><td>第 9 话</td><td>次元震</td><td>次元震</td><td>次元震</td><td>次元震</td></tr>
<tr><td>分岐</td><td colspan="2">暗黑大陆路线</td><td colspan="2">フロンティア船团路线</td></tr>
<tr><td>第 10 话</td><td colspan="2">お前のドリルで天を突け！！</td><td colspan="2">クロ - ス · エンカウンタ</td></tr>
<tr><td>第 11 话</td><td colspan="2">颜が 2 つたあ生意气なッ！！</td><td colspan="2">オン · ユア · マ - クス</td></tr>
<tr><td>第 12 话</td><td colspan="2">俺にはさっぱりわからねえ！</td><td colspan="2">ファ - スト · アタック</td></tr>
<tr><td>第 13 话</td><td colspan="4">黑の骑士团</td></tr>
<tr><td>第 14 话</td><td colspan="4">信赖と觉悟と</td></tr>
<tr><td>第 15 话</td><td colspan="4">世界を覆う影</td></tr>
<tr><td>分岐</td><td colspan="2">表部队路线</td><td colspan="2">里部队路线</td></tr>
<tr><td>第 16 话</td><td colspan="2">BIRD-HUMAN</td><td colspan="2">接触</td></tr>
<tr><td>第 17 话</td><td colspan="2">夜の新宿大决战</td><td colspan="2">梦の续き</td></tr>
<tr><td>第 18 话</td><td colspan="2">オ - プニング · ステ - ジ</td><td colspan="2">交差する明日</td></tr>
<tr><td>第 19 话</td><td colspan="4">みんなの正义</td></tr>
<tr><td>第 20 话</td><td colspan="4">砂尘に舞う恶意</td></tr>
<tr><td>第 21 话</td><td colspan="4">明かされる真实</td></tr>
<tr><td>第 22 话</td><td colspan="4">リモネシア强袭</td></tr>
<tr><td>第 23 话</td><td colspan="4">新世界の幕开け</td></tr>
</table>

杂志库
ZAZHIKU.COM

分岐	地上路线	宇宙路线	11 区路线
第 24 话	异邦人の来访	相容れぬ遂行者	ナリタ攻防战
第 25 话	远い世界	新たな来访者	绊
第 26 话	集う力	断ち切られる归路	ギアス対ギアス
第 27 话	咒われし放浪者	黒衣の狩人	神の岛
第 28 话	放浪の ZEUTH		
第 29 话	反击の狼烟		
第 30 话	ストレ - ト · フルクラム		
第 31 话	対决！マ - ズとマ - グ！		
第 32 话	あばよ、ダチ公…		
第 33 话	天を突く命		
分岐	日本路线	天人追迹路线	11 区路线
第 34 话	思い出の中の父	メモリアル · デビュ -	囚われの心
第 35 话	进击！机械兽大作战！	恶意の矛先	炎
第 36 话	命の果てにあるもの	托される意志	血染めのユフィ
第 37 话	雄々しく……そして、美しく		
第 38 话	果たされる约束		
第 39 话	ザ · ラストレッドショルダ -		
第 40 话	降临！！　真なる者！		
第 41 话	マ - グ、その命		
分岐	地上路线	宇宙路线	
第 42 话	明日への凯歌	想い重ねて、宇宙へ	
第 43 话	王都テッペリンへ	ロゼの决意	
第 44 话	怒りの螺旋王	未来への飞翔	
第 45 话	リトル · クイ - ン		
第 46 话	邪恶の化身		
第 47 话	迎えられる胜者		
第 48 话	夜明けの钟		
第 49 话	虹		
最终话	破界の世纪		

流程攻略

注 1：本攻略的重点在于获得 SR 点，本作单纯过关基本无难度，而且条件也都很简单，因此除特殊条件外将不再提示胜败条件，但是请注意，一旦《六神合体》的主角明神タケル被击落的话，因为反阳子爆弹的关系，会无条件 GAME OVER，这一点在流程里将不做特别说明。

注 2：由于本作值得培养的强力角色很多，后期大家培养的主力角色肯定不同，因此攻略采取的是前面详述，后面略述的办法。

注 3：研究内容请期待下期，本期的攻略已经严重超页了……

第一话　100 万 G の男

SR 点取得条件：三回合内过关

本关取得 SR 点可谓毫无难度，初期的三只杂鱼处理起来要尽快，因为三回合过关的条件包含清除敌人的的增援。上来之后挂上集中一直往前冲就可以了，两种初期武器都可以秒杀这些杂鱼。料理这三架杂鱼之后发生了次元震动，次元兽来袭。特莱雅博士见状解放了机体的真正形态：对次元兽专用武装 DM BUSTER。之后克罗会自动冲到敌人堆里，利用新增的武器可以秒杀掉次元兽。第三回合的时候五飞会赶到增援，下面两只次元兽就留给他好了，利用自己行动的回合把两只都打伤，再利用反击一一击杀，SR 点轻松获得。战斗结束后五飞无视克罗的友好行为直接脱离战场。



隐藏角色和机体　玛格丽特以及机体パールネイル：42A 或 43B 说得她，49 话让克罗亲手将其击落即可令她当场加入。

第二话　変わる世界

SR 点取得条件：第三回合我方行动回合结束以前过关

不要被条件骗了，这关需要在我方回合里结束战斗，也就是说第三回合我方行动结束前敌人没全灭的话 SR 点就浮云了。开战之后，由于机体性能存在巨大差异，我方的能天使高达只需加上集中靠近了之后用 GN 剑砍就可以了。砍死之后还能听到那著名的台词："……两千次……"（抱歉我记不得其他内容了呢）。之后 AEU 和 OZ 的部队都冲了出来，我方也有洛克昂赶来增援。第二回合时候迪奥也加入战斗，敌人会向我方进行野猪式冲锋，优先利用洛克昂出众的射程解决掉远程的敌人就可以了，剩下的敌人威胁不大。



路线选择：在整备画面结束后是路线选择

A. 去日本：魔神Z路线　　B. 追击天人：高达OO路线

第三话 A　始动！マジンガ -！

SR 点取得条件：敌增援登场的三回合内击坠ガラダ K7 或ダブラス M2

甲儿驾驶的小飞机只能挨两次攻击，因此要利用アフロダイ A 将削弱敌人后再进行补刀的方法快速干掉敌人。消灭一台杂兵后触发剧情，魔神 Z（マジンガ –Z）登场，再消灭一台杂兵后阿修罗男爵会为我们表演空手拆机的绝活，同时主角增援，此时应尽量向下方移动，为之后击坠敌方 BOSS 做好站位准备。下一回合マジンガ –Z 将会追加新的武装，而天人部队也会作为我方增援在地图下方登场。此时就可以对敌人发动全力进攻了，マジンガ –Z 皮糙肉厚，可以让他专心对付杂兵，而天人部队则利用主角的援护攻击与 BOSS 战斗，需要注意的是，击坠任意一台 BOSS 后，撤退的 BOSS 会在第四话中作为敌方援军登场。

第四话 A　やってきた灾厄

SR 点取得条件：在机械兽登场的三回合内达成胜利条件

初期我方就只有一台ダイ · ガードド，最要命的是他的装甲值非常脆弱，被敌人打到三次就会死亡，因此进攻时要利用好精神"根性"适当恢复 HP。击坠敌人后在上一话撤退的 BOSS 会率领大量机械兽登场，同时断空我（ダンクーガノヴァ）作为我方 NPC 登场，凭借ダイ · ガード的能力自然无法和敌方大部队抗衡，我们要做的就是利用ダンクーガノヴァ尽量保证ダイ · ガード的安全，并等待下回合我方主力增援，和第三话一样，利用主角的援护攻击能轻松消灭 BOSS，至于杂兵，我方可以在行军过程中将其打残，再利用反击逐一击破。



路线选择：战后出现选项

A：留在日本，进入日本路线　　B：追击天人，进入高达00路线

第三话 B　战火を呼ぶ流星

SR 点取得条件：第三回合内过关

上来之后冲到敌人阵中利用反击消耗敌人实力可以很大提高效率。击落两架敌机后希罗空降增援。让他和赛克斯单挑去吧，第一回合结束后高达 OO 四人众飒爽登场。同时格拉汉姆带着布里塔尼亚的骑士们登场。处理方法也是让刹那和洛克昂应付他们。提耶利亚和阿雷路亚可以去对付克罗初始位置的几名敌人。克罗尽快赶到上面增援洛克昂和刹那。

杂志库
ZAZHIKU.COM

第四话 B 混沌の战场

SR 点取得条件：帕特里克登场三回合之内，把其他敌人全灭后击坠帕特里克

初期战斗时候 SR 点取得条件不明，把初期敌人卡特鲁或者特洛瓦打成重伤之后天人四小强会杀到，结果由于动静太大，不出所料，把两千次君也勾出来了，双方只好和解一致对外。SR 点获得条件就是先把其他人干掉之后击破两千次君。如果是在敌方行动回合把他们引出来的话，这里时间一般会比较紧迫，敌人里还有三个来自装甲骑兵的 BOSS，好在他们的能力比起杂鱼也没强太多。这里要集中所有的部队从两翼包抄中央才能来得及。记得在己方回合加好精神，方便在敌方行动回合的时候进行反击。帕特里克的机体防御力和 HP 都非常差，很好解决。

战斗出现选择：

B.向天人投降：高达OO路线
C.追踪卫星上下来的高达：反逆的鲁鲁修路线

第五话 A こちら宇宙の何でも屋

SR 点取得条件：在机械兽登场的三回合内全灭敌人

トライダ－G7 的装甲值非常厚实，完全不用担心他的安全问题，不过想拿 SR 点的玩家注意了，由于敌方增援的出现位置在地图下方，如果开场就让トライダ－G7 冲上去击杀敌人，在敌方援军到来的时候我方将要浪费一回合才能与其交战，因此开场后应故意向地图下方移动，将敌人吸引过来再消灭。全灭初期敌人后敌方大部队登场，SR 获得条件也随之出现。下回合我方大部队登场后推荐集中火力围攻 BOSS，其余杂兵则利用反击战术逐一击杀。

※トライダ－G7 的驾驶员拥有特殊能力“社长”，该能力在过关时能让场上的角色额外获得 5 点 PP 值，其 ACE 技能则可以使“社长”的效果翻倍，即场上所有角色均获得 10 点额外的 PP 值，如果有多余的出击名额，洛克强烈建议将其派上场。

第六话 A 目覚める力

SR 点取得条件：第五回合我方行动结束以前敌全灭

本关让我方增援出现的条件有两种，其一是等到第三回合自动增援，其二则是击坠 2 台敌机后提前触发增援事件，因此想要取得 SR，最稳妥的方法莫过于第二种条件让我方大部队快速登场。开场后我方虽然只有コスモクラッシャー，但让他使用精神“集中”后和敌人硬碰硬也不吃亏，达成增援条件后《六神合体》中的主角明神武（タケル）和大部队一起登场，这时我们可以让移动力较高的主角挂上精神冲入敌阵吸引火力，其余超级系队员则在后面补刀，很好解决。

第七话 A 胁威の六神合体

SR 点取得条件：第四回合我方行动结束以前消灭全部敌人，最后再将ゲルダー（ゲル）击坠

本关让我方增援出现的条件和第六话完全一样，只不过初期的机体由コスモクラッシャー改为ガイヤー，由于ギシン星战斗机的回避较高，想让明神武在一回合内依靠反击解决 2 台敌机还是需要拼点 RP 的（S/L 大法依然适用，RP 不过关的玩家就别客气了），我方大部队登场的同时明神武也成功完成了六神合体，这里推荐让明神武深入敌阵单挑 BOSS，我方其余人员则全力消灭杂兵。全灭敌人后会出现七头次元兽，这些次元兽在登场三回合后撤退，想要资金的玩家要抓紧了。



※所谓 S/L 大法，既是利用游戏中的即时存档对战斗结果进行反复试验，比如第一次战斗时我方攻击被敌人 MISS，玩家就可以读取即时存档重新战斗，直到打中敌人为止，除了命中与回避外，会心攻击也可以通过 S/L 大法刷出来。

第八话 A 试される覚悟

SR 点取得条件：三回合内达成胜利条件



由于本关在击破グローブ和ストロンガ－T4 后敌军会分别进行一次大规模增援，因此想要获得 SR 点，回合数可以说相当紧张。开场后应派遣移动力较低的ダイ・ガード与グローブ战斗引出 4 头增援的次元兽ダモン，并让主角挂上精神牵制住次元兽，如果不出意外，应该可以在第二回合内将次元兽全部消灭。而大部队则负责集中火力干掉グローブ，消灭グローブ后ダイ・ガード获得追加武装，同时阿修罗男爵率领大量机械兽前来拜访，其中 BOSS ストロンガ－T4 的 HP 高达 2W3（HARD 难度），此时各位就不要吝惜 EN 了，用当前可以使用的任何大招配合援护招呼他吧。击坠ストロンガ－T4 后グロイザ－X10 登场，同时マジンガ－Z 追加新武装“光子力ビーム”，利用此招配合主角的援护攻击，在一回合内解决敌人并不困难。

第五话 B 超兽合神！

SR 获得条件：三回合内敌全灭

要点：敌人兵力分布在地图右边和左上方，而第二回合出现的两台增援同样是右边。建议开场后可以让主角一个人往左上方走，以他一个人的实力解决那三台杂兵完全没问题。而其他成员集中向右边进攻，特别是走位靠前移动优秀的能天使要尽量深入一点，诱敌攻击同时给予反击，不然增援之后可能赶不及击破杂兵。第一回合结束之后，《兽装机攻》的ノヴァイーゲル会支援我方而加入战斗。



第二回合对方会再次出现增援，同时ノヴァイーゲル会进行合体，成为ダンクーガノヴァ。增援的两台机体有 8500 血，合理利用超兽合神和德天使高威力攻击对它们造成重创，配合其他同伴能轻松将其击倒。

第六话 B 远い平和へ

SR 获得条件：两军三回合内全灭

本关开始是三方混战，因此，敌方两个对立的阵营之间会互相攻击。因为击破了这一批敌人后面还有一大批增援等着，所以这一点对我们保留战力以及达成 SR 的条件提供了不少便利。进军路线可以集中到中路，右下方的敌人派遣一架机体去对付即可。三回合内比较难解决的是“地上空母型ジェノサイドロン”，HP 高达 10850，出现位置也靠下，所以德天使很难派上用场，建议暂时让他保留实力。ノヴァイーゲル因为我没有合体而导致输出存在瓶颈。因此移动范围较大、攻击范围广的机体应该去集中火力优先击破这两台机体。其他偏远一点的杂兵 HP 都不高，运气好的话让他们互殴两个回合一般都会消灭掉大半，到第三回合再分配一些人去解决残党即可。注意第三回合结束后敌方剩下的机体最好不要超过两台。不然他们可能会互相攻击从而导致没法获得 SR。

随后俄罗斯荒熊赛尔盖（俗称“熊叔”）会带着一大批人革连的增援抵达，同时胜利条件改为击败熊叔驾驶的“ティエレン”。虽说不用清场但熊叔前面的杂兵不解决掉几乎毫无接近的机会。这也是上半场要保留实力的原因。特别是ノヴァイーゲル，尽量让他发动超兽合体来提高输出。战略上可以让德天使慢慢靠近熊叔，受伤较重的同伴围绕着他，让他利用援护防御跟 GN 粒子墙来化解敌人的攻击。几台主力机体各使一次大招基本上就能打残熊叔了。



杂志库 ZAZHIKU.COM

第七话 B　出击!! ゲッタ - ロボ！

SR 获得条件：インベーダー（侵略者）登场后三个回合内全灭。

开场的都是 WLF 的杂兵，因为本关真正的敌人不是他们，所以除了拿来练练级之外还是别消耗太多战力。敌方第二个回合结束后侵略者就会出现，位置靠左侧。随后还会有大量次元兽出现变成三方混战。不过目标依然是侵略者，想要获得 SR 那集中火力去解决这些敌人即可。次元兽除了会攻击我方机体外，也会对侵略者发动攻击，不过伤害都不太理想。第三回合盖塔作为我方增援出现并加入战斗，同时败北条件改为“盖塔被击坠”。因为出现的位置比较深入，所以到了敌方回合无可避免要被围攻，而且盖塔的回避能力很差，他与敌人的攻击命中率几乎都是 100%，还好 HP 比较多，而且精神里面有回复 HP 的手段，基本上不用担心他的安危。击破全部侵略者后剩下的次元兽也会跟着消失。任务完成。

第八话 B　引き铁は谁がために

SR 获得条件：第五回合我方行动回合结束前全部侵略者、ティエレンタオツー击坠

如果阿雷路亚的机体之前没改造过，这关打起来会非常吃力。次元兽的量非常多，光靠一台机器根本应付不来，面对比利斯也是压倒性的不利，而且增援要到第三个回合才出现。总的来说这关获得 SR 的关键有两点：1，



保证哈雷路亚存活的前提下尽量把次元兽引诱到地图中央偏下方（尽量靠近增援出现地点）；2，第二回合出现的战舰出现后要让他尽量跑远点。因为战舰本身没有武装，让他走到敌人中间不仅会吸引火力而且无法反击，最后会导致输出不够而拿不到 SR。主天使前两个回合诱敌的时候要以自保为主，没改过的前提下一般挨不过两下攻击，对方攻击命中率太高的话（特别是比利斯）应该果断选回避。增援出现后正好能活动三个回合，绝对有足够时间反击的。

第五话 C　バトリング

SR 点取得条件：希罗和迪奥登场两回合内全灭其他敌人后击破科宁队长。

初期的战斗比较简单，两个装甲骑兵很好对付，但是接下来作为敌人出现的卡莲就比较难缠了，卡莲登场两回合或者击坠她之后敌人增援出现，同时克罗也会驾机登场，敌人都是能力很低的普通装甲骑兵，克罗一个人就能搞定。而基里克和卡莲支援一下就可以了。把敌人消灭到两个左右的时候战场四周会出现治安部队。同时希罗和迪奥也登场增援，这里增援的敌人很弱，基本上都是被秒杀的料。科宁队长的机体是那架黄色的装甲骑兵，不要错手先把他干掉了，想顺利拿到 SR 点的话就要利用好克罗的援护攻击，有必要让克罗站在地图中间，在这里他可以打到所有敌人。

第六话 C　魔神が生まれた日

SR 点取得条件：卡莲登场三回合以内敌全灭

消灭初期敌人之后进入剧情，剧情后大量布里塔尼亚士兵出现，同时我方增援卡莲也登场了，阵型也是自动结成的，这里要注意敌人的机体回避能力非常高，必要的话可以使用精神，由于再次结成的阵型离我方初始位置过远，敌人可能会集中在下面，成为敌人的靶子。要想获得 SR 点最好的办法是让主角机加上集中之后到下面利用反击杀敌。两个 BOSS 橘子君（虽然现在还不能叫他橘子君……）杰雷米亚和丘艾尔的能力都比较差，HP 也比较低，当做强化型的杂兵来对待即可。我们要让脚程快的机体迅速下去增援，卡莲出场后第二个回合兰斯洛特作为敌军增援出现，但是 SR 点获得条件不包括击坠它，但是由于它攻击力太强，所以清理剩余敌人的速度一定要快，我方阵容中，扇和玉城的作用不大，太靠前反而容易



第七话 C　その名はゼロ

SR 点取得条件：第四回合我方行动回合结束以前敌全灭

本关开始可以使用鲁鲁修的特殊能力“战术指挥”，其中第一项“攻击指挥”对于志在 SR 点的我们来说最为实用，确保鲁鲁修每回合给我方主要战斗力加一次“攻击指挥”。本关出现的指挥官型 KMF 能力比起一般的敌机来说要强一些，本关取得 SR 的要点在于派遣一支快速机动部队直插敌人后路，消灭后面那些爬的比较慢的敌机。三个 BOSS 的能力还是不值一提，但是由于本关的杂鱼基本上都是 KMF，运动性极为出色，记得在攻击前加好精神以防万一。如果最后觉得时间不够可以让鲁鲁修加上“特攻指挥”全力一搏。



第八话 C　皇女と魔女

SR 点取得条件：次元兽登场三回合内敌全灭

一开始只有希罗一人，不过一个回合以后我方大部队赶来，同时谜之 AT 作为敌方增援登场，谜之 AT 会一直盯着基里克打，而橘子君的目标是 ZERO，所以让他们负责吸引火力的话会减轻不小压力，敌人比较多，但是由于有一部分是治安部队的机体，所以整体难度不高，达成初期胜利条件击破橘子君后次元兽来袭，SR 点要求我们在三回合内全灭敌人，所以要依靠离敌人比较近的兰斯洛特的力量，不要吝惜兰斯洛特的 EN 和残弹，同时要尽量派遣移动力高的机体支援他。合众人之力不难达成目标。



第九话　次元震

虽然本关的题目是不变的，但是根据之前走的路线不同，本关的出击位置及增援位置是不同的，本人是十一区路线的战术，但是其他基本战术大同小异，比起十一区路线贫弱的攻击力，选择其他路线反而会更简单。

SR 点取得条件：第二次次元震发生之后三回合内击破？？？以外的次元兽

本关前半部分简单之极，把敌人消灭到一定程度后月光号和霍兰德回来增援，初期敌人全灭后第一次次元震发生，大批次元兽来袭，一回合后第二次次元震来袭，同时克罗机被强制击落，此时我方增援和 SR 点出现，不过以我方增援部队和月光号的战斗力来说，拿到 SR 点几乎不可能。好在下一回合地图正下方，来自高达 OO，真盖塔和兽装机攻断空我的增援飒爽登场，他们登场之后都带着不低的气力，所以这部分增援可以成为作战主力。这里作战的要点是分块处理，高达 OO 和真盖塔配合消灭下方的敌人，兽装机攻合身之后对付两个皮糙肉厚的新型次元兽。地图右方的 KMF 和 W 高达系的部队消灭临近的敌人，月光号负责上方的敌人，但是注意我方母舰和霍兰德不能被击坠，所以想放开手脚打的话最好让阿雷路亚变形快速飞到上方增援月光号。注意本关的敌人攻击都会附加异常状态，新登场的这种次元兽不仅有防护罩，它的攻击还会削减我方的气力，而？？？的攻击则会削减 EN，由于 SR 点的条件里不包括？？？，所以不必管它，剩下的人全力进攻即可。千万不要吝惜 EN，否则攻击输出不够的话很难在三回合内解决问题。



换装部件　换装部件トルネードパック：33 话之后的选项中选择进入 B 路线，34 话前会发生剧情选择一位女主角，记下你的选择，然后在 37 话选相同的选项，45 话开始后アルト的击坠数达到 70 以上，过关后拿到。

杂志库 ZAZHIKU.COM

第十话 A お前のドリルで天を突け！！

SR 点取得条件：第四回合我方行动结束以前达成胜利条件

终于迎来《天元突破》的剧情关卡，总的来说这次眼镜厂还是给足了《天元》面子，不少原作中的场景都被很好的还原。本关开始是驾驶着ラガン的西蒙（シモン）和兽人杂兵的单挑，如果 HP 不够要及时利用精神回复，消灭敌人后本关正式开始，面对众多敌人凭裸眼的战斗力是无法与之抗衡的，最好的方法就是先让西蒙往右边移动，将大部分敌人吸引过来以便让之后到达的援军击落。第二回合后我方的主力纷纷登场，此时可以派遣移动力高的部队（如主角）前往地图左方消灭那些慢慢爬的敌人，其余部队则一路向下推进即可。

第十一话 A 颜が 2 つたあ生意气なッ！！

SR 点取得条件：四回合内达成胜利条件

本关击坠 6 台敌机后西蒙会和卡米拉成功合体成红莲，因此开场后应马上派遣高机动部队冲入敌阵将敌人打残，再让超级系队伍清理敌人。击落 1 台敌机后敌人会在地图下方出现增援，同时西蒙作为增援登场，卡米拉也可以自由行动了，这里推荐让西蒙和卡米拉配合消灭下方敌人，主力部队则在三回合内运用援护攻击消灭ヴィラル引出敌方增援，随后出现的インベーダー会在地图四周出现将我方包围，只要提前安排好布局，利用反击战术不难消灭。

※在本作中卡米拉领便当的事实无法改变，因此这里还是推荐各位玩家使用西蒙作为红莲的主驾驶。

第十二话 A 俺にはさっぱりわからねえ！

SR 点取得条件：三回合内达成全灭敌人

本关的 SR 取得条件并不包括之后增援的敌人，凭借我方当前实力在三回合内消灭这 12 台敌机实在是游刃有余。当第二回合开始，击坠 4 台敌机后我方分别会有援军登场，轻松消灭敌人后大批次元兽出现，由于这些次元兽都带有特殊能力"底力"和防御力场，因此战斗时应多使用援护攻击，争取将它们在 HP5000 以上时消灭掉。

第十话 B クロ－ス・エンカウンタ－

SR 点取得条件：战斗转移到殖民卫星内部后，三回合内消灭全部敌人

初期战斗比较简单，只要让队伍保持在奥兹玛队长的指挥范围内就没有大问题，等待敌人一个个送上门来即可。两回合后发生剧情，巴鸠拉入侵移民船团，奥兹玛队长带领阿鲁特。米海尔和鲁卡进入殖民船团内部消灭入侵的敌人。这里出现 SR 点，要拿到 SR 点的话比较简单，阿鲁特挂上集中，在奥兹玛队长的带领下冲到地图正中利用反击消耗敌人即可。鲁卡和米海尔可以捡漏消灭一些漏网之鱼。但是注意地图下方的三只强化型巴鸠拉一开始不会冲上来，第二回合才会冲锋，利用好奥兹玛队长主攻、米海尔长距离援护攻击，一次解决一只，那么奥兹玛队长会获得连续行动的机会，这样战斗就轻松多了。

第十一话 B オン・ユア・マ－クス

SR 点取得条件：第四回合我方行动回合结束以前敌全灭

击落三台敌机后我方主力增援登场，可以选择出击机体（7 机），强烈建议让刹那出击，原因后叙。如果你觉得战斗会就此转入虐杀阶段可就大错特错了，再消灭几架敌机后真盖塔的敌人侵略者会大量出现，并对我方形成包围之势，获得 SR 点的条件也因此困难许多，虽然巴鸠拉和侵略者会互相攻击，但是行动也一定要快，本关的关键在于奥兹玛和刹那的连续行动能力，每回合都保证他们击坠一个敌人的话就能再行动一次，就好像多了个人一样，所以很有必要每个回合在他们身边留一个重伤的敌人不要打死。

第十二话 B ファ－スト・アタック

SR 点取得条件：第四回合我方行动回合结束以前击破其他所有敌人后再击破巴鸠拉母舰

本关要拿到 SR 点相当简单，兵分两路向上冲杀过去即可。手脚够快的话，最后甚至都有时间决定由谁来完成最后一击。HP 为 22900 的母舰除了皮糙肉厚，简直毫无战斗力。拿到 SR 点之后次元兽前来增援，敌人皮糙肉厚还有力场加护，比较难对付，建议把部队集中在一起打防守战，攻击的时候要利用好援护。

本话结束后队伍合流

第十三话 黑の骑士团

SR 点取得条件：第三回合我方行动回合内敌全灭

由于 ZERO 不能被击坠，说实话他的机体比原配的格拉斯哥也强不到哪里去，所以最好就让他使用战斗指挥辅助下我方就好。敌人的综合实力比较弱，左下方的敌人可以交给基里克和卡连对付，但是注意给这两位挂上铁壁、集中这类持续型精神，而且两人射程都不算远，一定要优先击破那些离得比较远的远程攻击型敌人。右边的敌人就交给朱雀好了，可以派出一两个人辅助他一下，大部队以最快的速度往下插，争取在第二回合内能够攻击到右下角的敌人。敌人中那些射程比较远的一定要优先击破（比如ティエレン长距离射击型、地上空母型ジェノサイドロン等）。



战斗结束后会有给我方部队取名的剧情，默认是 ZEXIS。众人纷纷表示这个名字代表了希望和未来（当然，即使取名字叫 ABC，也代表了希望和未来）。本话结束后可以拿到大量补给品，SUB ORDER 系统也开放了。

第十四话 信赖と觉悟と

SR 点取得条件：第四回合我方行动回合内敌全灭

敌人分为两个部分，左侧以战斗力较低的机械兽为主，但是我方只有卡米那大哥和卡莲两个人，其他的部队离主战场又过远，很难支援到他们，最好的让他们两个人以最快速度向下冲，争取能在第二回合从左下角敌人阵中，不要忘记让 ZERO 强化他们的攻击力；右侧的敌部队是次元兽，跟以前一样，由于带有力场，很难造成大伤害。本关拿到 SR 点的要点还是一个"快"字，让比较强力的机体冲到敌人阵中利用反击消耗敌人的 HP。本关最好出击几架《MACROSS F》的机体，他们出色的移动力和运动型可以使本关难度大大降低。最后一个难点就是地图中间的大型飞碟，高达 33000 的 HP 让我们很难迅速击坠，建议使用 ZERO 的精神"分析"提高对它的伤害，从第一个回合开始最好就能对它造成伤害，清理其他敌人之后围攻之即可。

第十五话 世界を覆う影

SR 点取得条件：第二回合我方行动回合内敌全灭

SR 点的取得可谓简单至极，全军前冲即可。敌人的射程虽然长，但是距离我方非常近，两回合全灭不是什么难事。全灭初期敌人之后，刹那原来的主人萨谢斯带着大批部队出现，敌人数量虽多，但是能力偏低，只能算给我们送钱送经验的。 本关的 BOSS 除了萨谢斯之外还有来自《装甲骑兵》的里曼，他的装甲骑兵运动型明显高于杂兵，而且还带着标志性的红肩章，很好认。这两位的运动型都不错，但是比较不耐打，使用精神后集中攻击即可。

强化部件 1 强化部件ハロ：22 话可入手，在某杂兵的身上。

杂志库 ZAZHIKU.COM

下一话开始前可以选择前进路线：

A路线：表部队，包括魔神Z、地球防卫企业、G7、天元突破、MACROSS F

B路线：里部队，包括高达OO、兽装机攻断空我、盖塔小队、W高达、反逆的鲁鲁修和基里克

第十六话 A　BIRD-HUMAN

SR 点取得条件：第四回合我方我方行动回合以内先消灭其他敌人再消灭次元兽ライノダモン MD（BOSS）

如果之前没有好好培养本路线涉及到的机体的话，那么拿到 SR 点将会非常困难，次元兽的防御力非常出色，本关普通次元兽还算好办，比较困难的是 BOSS ライノダモン MD，由于底力的作用，最后阶段简直是刀枪不入，最好能在消灭其余部队的时候留一些精神备用，免得最胡攻击输出不足功亏一篑，中途增援的 BOSS 由于没有护罩，倒是比较好对付。

本话结束后的剧情中，可以看出制作方既不得罪女王党也不得罪绿毛党的一幕……

第十七话 A　夜の新宿大决战

SR 点取得条件：战斗第二部分，在ダイ・ガード出击三回合之内用ダイ・ガード的武器ノットパニッシャー击破ヘテロダイン

前半部分坚持三回合即可，敌人每回合都会加铁壁，打不动。后半部的战斗中，一旦我方击破 3 架敌机或者第三回合到来之后，ダイ・ガード就会出击，同时追加 SR 点取得条件。因此开始后最好让我方部队分散出击消耗对方实力，争取在第三回合前将多数敌人打伤，待ダイ・ガード出击后再一网打尽。ダイ・ガード和ヘテロダイン会出现在地图右上，可以事先派兵增援，最后记得要用ダイ・ガード的武器ノットパニッシャー击破 BOSS。

第十八话 A　オ-プニング・ステ-ジ

SR 点取得条件：第二回合我方行动回合内敌全灭

相比前面两关来说可谓非常简单，兽人们没有防护罩，防御力十分贫弱，运动型也很差，而且我军上来全军就有 130 的气力，可谓以强凌弱。让部队分散出击即可轻松达成条件。初期敌人全灭后在地图正下方出现来自《六神合体》的敌增援，下一回合地图上方增援大批机械兽，虽然血厚，但是命中回避能力奇差，都非常好对付。击破两个 BOSS 后收工。

第十六话 B　接触

SR 获得条件：两个回合内全灭敌人

非常轻松的一关，敌人数量不多，而且都是杂兵级机体，等级普遍是 LV16，没有特别高攻或者特别高 HP 的，两个回合内解决掉获取 SR 不难不大。击退第一波敌人拿到 SR 后，赛克斯和格拉汉姆会各自带一支队伍出现。这时候胜利条件改为“击破赛克斯和格拉汉姆”，所以只要将他们其中一人击破，他们所带领的队伍也会跟着撤退。如果想全部人爆掉赚经验的话还是建议将他们两人放到最后打。



击退了赛克斯和格拉汉姆后，另一方面基里克独自追击神秘敌人而去，进入第三部分单挑战。对方只有一台 LV18 的机体，HP10550，不过基里克的机体如果之前没改过没升过级的话，被对方一枪击毙而任务失败也是有可能的。最简单有效的方法就是让基里克走近她然后使用精神“直感”，之后回合结束，通过引诱对方攻击来进行反击。基里克精神比较多，能发动三次“直感”，正好足够消灭对方。

第十七话 B　梦の续き

SR 获得条件：次元兽登场之后三回合以内全部敌人击破后次元兽ライノダモン MD 击破

开场的时候只有霍兰德、空中战舰、兰顿跟月光号。因为本关实际上是要对付后面的次元兽，现在应该尽量保存实力。第二回合我方支援部队就会到达，这时候应该派一到两台输出较高的机体去上方支援兰顿他们，也方便对付之后出现的两个 LV30 的敌人。然后剩下的往地图中央跑，目的是对付之后会出现的次元兽。

第三回合结束后场上还剩下的敌人就会撤退，然后发生剧情出现次元兽，这时候胜败条件也会发生改变。因为ライノダモン一旦被击破就会马上完场，如果要获得 SR 必须先将其他敌人全部击破。

ライノダモン MD 的等级达到 LV30，HP21550，出现位置在地图靠上的地方（接近原本空中战舰的位置）。主角机跟兰顿也会在剧情中走到跟它比较近的敌方。

次元兽登场之后第二回合还会出现一台 LV30 的アリエティス，HP18100，真实系的机体没用集中被他碰上基本上就是秒杀。还好出现的位置跟主角机较近，援护攻击发动起来非常方便，配合各种精神便能将其击破。



第十八话 B　交差する明日

SR 获得条件：第二回合我方行动回合结束前敌全灭

虽说基本上都是杂兵级的敌人，但因为希罗、刹那跟主角机都不在，第二个回合的我方行动回合要全灭敌人多少有点难度（当然本来就不用缺席那些人的玩家可能就没这问题）。成败的关键是合力分配好进攻左右两边的兵力，分配稍微不平衡就会导致一方输出不足。另外就是要在唯一一个对方行动流程中尽可能多的消灭敌人，所以最好让攻击范围远、能使用“集中”的真实系机体来当靶子，当然这比较考 RP。

全灭了第一批敌人后就能获得 SR，然后进入剧情，剧情后场地出现了大量次元兽，而主角、刹那、希罗也会出现。次元兽的等级为 LV18～LV19，次元兽出现第二回合还会出现一台 R-ダイガン，LV19，HP23550。须要注意的是，如果不消灭全部次元兽，这台机器无论击破多少次都会满血原地复活。相反，如果全部次元兽都击破了就会马上进入剧情，然后忍会出现并将其击倒。

本话结束后队伍合流。

第十九话　みんなの正义

SR 点取得条件：第五回合我方行动回合内消灭全部敌人

SR 点的获得依然比较简单。本关条件里虽然是五回合，但是由于我方大部队要到第三回合才集体出击，前两个回合只能靠ダイ・ガード单机作战，不过使用精神铁壁的话就问题不大。我军全体出击后就可以发动猛攻了。敌人防御力都很差，很好摆平。

第二十话　砂尘に舞う恶意

SR 点取得条件：敌援军出现后三回合内全灭

初期敌人不强，但是全部消灭之后敌人增援会包围我们。这时候 SR 点取得条件出现。增援的敌军排布在地图的正上方（W 高达，OZ 部队）、左方（高达 OO，人革联部队）、左下（高达 OO，AEU 部队）、右下方（反逆的鲁鲁修，布里塔尼亚军）以及右方（高达 OO，大西洋联邦部队），最好在这些地方部署部队。敌人都是高运动性低防御力的，BOSS 的实力也不是很强，但是注意击破一个领头的 BOSS 后萨谢斯会带着援兵出现在右上角，保险起见也可以在那里驻守一支部队。我们可以擒贼先擒王，消灭 BOSS 后群龙无首的敌人就好对付多了。萨谢斯的机体虽然带力场，不过他的机体 EN 太少了，一个回合就能磨干净，之后抓紧时间围攻就可以轻松搞定。

最后出来的那一大票敌人，一看那排兵布阵就不是让你亲手解决的……

强化部件 2　强化部件勇者の印：41 话时用マーズ说得マーグ并与之战斗。41 话中マーズ说得マーグ并将其击落，41 话结束后マーズ击坠数 40 以上。

杂志库 ZAZHIKU.COM

第二十一话 明かされる真实

SR点取得条件：击破皇帝ズール，皇帝ズール在HP不足10000或者登场超过两回合后撤退。



强烈建议本关出击ZERO、グレンラガン（卡米纳主驾驶）、魔神Z和主角机四部机体

由于没有时间限制，所以在对付初期敌军的时候我们可以考虑保留一些精神应付后面登场的皇帝ズール。皇帝ズール在ワール被击坠后就会登场，他的出现位置在地图最北方，我们可以包围那里之后再将ワール击破。皇帝ズール登场后可以先让ZERO对他使用精神“分析”，然后再让魔神Z使用武器　降低他的装甲，将他的HP磨到10000出头的时候就可以让卡米纳大哥加上热血配合主角的援护攻击将其干掉了。

第二十二话 リモネシア强袭

SR点取得条件：第三回合我方行动回合内敌全灭

很简单的一关，敌人数量虽多，但是基本上都是很水的杂鱼，随便打打就好（本关有机会拿到很好的芯片）。

第二十三话 新世界の幕开け

SR点取得条件：三回合内对？？？？造成45000以上伤害。

？？？？实力极强，HP高达12万，所有伤害减半，各种能力都非常强，还有每回合行动两次的能力，一看就不是能击坠的。本关拿到SR点的方法很简单，就是围攻，虽然他不会中异常状态，但是ZERO的精神“分析”还是管用的。另外记得让ZERO给大家使用“特攻指挥”（反正躲不开），最大化攻击输出。打跑？？？？（或者说被他饶过）后出现大批次元兽，如果前面消耗太大的话可以直接击落新出现的BOSS即可。

本关可以看到某个熟悉的角色登场……

过关后再次面临路线选择：

A：地上路线，包括真盖塔、地球防卫企业、天元突破、魔神Z、六神合体和交响诗篇

B：宇宙路线，包括高达OO、兽装机攻断空我和MACROSS F的部队

C：11区路线，包括W高达、黑色骑士团和基里克

第二十四话 A 异邦人の来访

SR点取得条件：六回合内达成全灭敌人

开场我方兵力只有胜平驾驶的ザンボット3，不过他的装甲值相当高，我们完全不必担心他的安全问题，让他深入敌军战斗即可，此时注意不要节省胜平的EN，多使用大威力的招式战斗，越早消灭敌人就可以让我方增援越早登场。全灭初期敌人后敌人增援出现，同时月光号登场（可出击11机）。此时我们只要将敌人的数量降至3台就能触发剧情，大批次元兽会在地图北方出现，想要获得SR点的玩家最好在附近配置相关战斗人员，待其出现后立刻发动猛攻。



第二十五话 A 远い世界

SR点取得条件：三回合内消灭全部敌人，最后再将エンキドゥ击坠

进入关卡前建议先给我方几名移动力高且有“加速”精神的角色装上增加移动力的芯片，能让SR的获得轻松很多。开场后我方有不少成员，其中《返乡战士》中的キングゲイナー回避力和输出都不俗，可以让他使用精神深入敌阵攻击エンキドゥ，其余我方角色则利用援护攻击一路推进。当敌方兵力不足11机时月光号登场，相信此时エンキドゥ的HP应该不足1W5，这时就到之前装备芯片的高机动部队表现的时候了，让他们一边朝目标移动一边顺手料理附近的杂兵，成功击坠エンキドゥ后触发剧情（如果此时没有消灭其余兽人杂兵，残留的敌人则会撤退），同时盖塔学会新招式“ゲッターチェンジアタック”，之后的战斗没有难度，很容易搞定。



※本关可以使用ザンボット3和トライダーG7的合体攻击了，这招不仅消耗EN少，攻击力也不俗，可以让两名角色相互配合一路向上推进。

第二十六话 A 集う力

SR点取得条件：第五回合我方行动结束以前达成胜利条件

本关获得SR点的关键在于如何快速清理第一批敌人，这里推荐让DX和倒A高达作为主力输出，充分利用倒A高达的援护攻击相互配合展开进攻。成功消灭初期敌人后敌军出现大量增援，同时我方主力部队也将到来，这里建议让我方初期角色负责消灭右上方的敌人，主力部队则负责清理其余敌人。

第二十七话 A 咒われし放浪者

SR点取得条件：击破次元兽ライノダモンMD（第四回合或HP5000以下撤退）

本关开始黑正树和种马桂飒爽登场，其中黑正树的能力依旧逆天，我们大可以让他冲锋陷阵。第二回合我方主力出现，此时就可以发动总攻了，以我方目前的实力要打出8000以上的伤害不算困难，利用卡米纳的精神“热血”或主人公的援护攻击都能轻松将SR收入囊中。至于之后出现的乳摇大姐玛格丽特（マルグリット）登场，她会优先选择主角作为攻击目标，由于她登场时会将主角的HP强制削减一半，因此战斗时最好让主角挂上精神以免被击坠。

第二十四话 B 相容れぬ遂行者

SR获得条件：第三回合我方行动回合结束前敌全灭



敌人数量不多，等级普遍为LV22～LV23，基本上都是杂兵级的次元兽所以HP也不高。注意本关获得SR条件也是要在第三个回合我方流程内完成，不过也不会增加多少难度，而且待会的援军也是普通的杂兵，精神可以放开点使。另外宇宙场地里面的陨石堆有提高防御和回避的效果，可以多加利用。

就在众人击退了次元兽之后，坐山观虎斗的联合军马上出来“捡死鸡”。这时候山寨太阳炉三人众以及之前出现过的R－ダイガン作为不可控制的友军加入战场，进入第二回合。

联合军派来的敌人基本上也是杂兵机，等级普遍为LV23，数量也不多，轻松解决即可。

杂志库 ZAZHIKU.COM

第二十五话 B 新たな来访者

SR 获得条件：四回合内消灭全部其他敌人后，再将ライノダモン消灭。

第二回合开始卡缪加入，而让我方主力部队最快加入的方法就是让命运高达发动加速冲上去攻击ライノダモン一下，不然很可能要到对方的回合才能让主力们出现。SEED 系列的机体都有 VPS 装甲，而且除了露娜玛利亚之外其他人的精神都有"集中"，几乎不用担心孤军深入的作战，相反，与卡缪同时出现的花园丽无论机体性能还是装甲都比较惨不忍睹，建议让她退避一下，不然被围攻起来没法反击。

另外，我方的主力因为出现位置在右偏下方，除了让真・飞鸟冲上去之外，还要想办法将敌人引到里我方部队出现位置较近的地方，好方便围剿。我方援军赶到之后让跑得快的机体到左边去支援卡缪，然后让一两个高输出的去对付ライノダモン，剩下的来对付杂兵即可。只要第二个回合我方流程中能让主力出现，SR 就能轻易到手。

消灭掉ライノダモン之后还会有一批杂兵出现，等级在 LV23 ～ LV24 左右。没有特别强力的敌人，轻松消灭即可。

第二十六话 B 断ち切られる归路

SR 获得条件：五回合内全部敌人击坠（包括第二批敌人和R－ダイガン）

这次次元震动传送过来的是超重神里面的两台机体，超重神和グラントルーパー。最快让援军到达的方法是击破两个杂兵，不然要等到第二个回合我方流程开始才会出现（区别就是主力队伍能行动的时候气力会多出几个点）。敌人都是 MF 里面的虫子，等级 LV24 ～ LV25。因为超重神两台都是超级系的机体，所以放心让他们



分头跑进敌人堆里就可以了，基本上不担心被围死，而且飞心震还有底力 L5，HP 较低的时候不仅不怕死还能秒杀自己打过来的杂兵。

击破了第一批杂兵之后还会出现第二批，同样是虫子。这些虫子移动力较差，但相对的攻击力强化过，注意左下角有一台ナイト级的バジュラ（LV25，HP22900）。消灭两只虫子之后R－ダイガン（LV26，HP23550）也会出现。因为出现的地点集中在地图下方，加上之前那批虫子实力不强，可以适当分配多点主机到地图下方埋伏，然后分别留一两台高攻击力的在右上角和左下角迎击两台高 HP 的敌人。这样要获取这关的 SR 就不难了。

第二十七话 B 黒衣の狩人

SR 获得条件：次元兽ライノダモン MD 击坠，ライノダモン MD 进入第四回合或者 HP 少于 5000 就会马上撤退。

战场中央最显眼的那只红色次元兽就是ライノダモン MD 了，也就是我们这关要获得 SR 的目标。因为这条路线的机体本来就没输出特别高的，而且它还有"底力 L6"的技能，除非改过武器或者用援护，不然一击打出 5000 伤害还是有一定难度。而且行动要快，主力在第二回合出现，然后因为位置较远至少要花一个回合跑位。所以剩下的时间顶多就是第三回合这一个回合内要将其击破。值得一提的是，ライノダモン MD 首要的攻击目标其实是主角机，可以让主角装个"移动+1"之类强化包，开场后尽量让主角跑前一点来引诱ライノダモン MD 移动，运气好的话能让他跑进我们那些主力的攻击范围内。这样第三回合里面要解决它就非常轻松了。

剧情后パールネイル出现，ア阿波罗觉醒了"一发逆转拳"。继续进入战斗。パールネイル等级为 LV30，HP32500，而其他次元兽等级为 LV26 ～ LV27，全灭掉只是时间问题。



强化部件 3 强化部件ユグドラシルドライブ：33 话结束后，スザク的击坠数达到 40 以上。

第二十四话 C ナリタ攻防战

SR 点取得条件：五回合内消灭其他敌人后，再击破柯内莉亚

成田攻防战，初期我方只有藤堂一机，但是为了 SR 点我们还是要让他一个人冲上前去战斗的，不要忘了使用精神"集中"。藤堂机体实力不错，尤其是无所不断的那把斩舰刀，啊不，制动刃。击落两台敌机后大部队登场，直线杀下去歼灭下面的敌军即可。消灭三架敌机后敌增援会大量出现，不过不要着急，这些敌人大部分会被红莲二式歼灭，剧情后卡莲可以直奔柯内莉亚所在的位置，其他部队慢慢赶上支援即可。当然不要忘了本关一开始就在地图右下方的达尔顿和格拉汉姆率领的部队，不要被他们偷袭到。



第二十五话 C 绊

SR 点取得条件：第五回合我方行动回合结束以前消灭其他敌人后再击破兰斯洛特

很简单，全体前冲即可。敌人 HP 非常少，都是被秒杀的货。击落三架敌机后敌人的 BOSS 增援，不过她只会盯着基里克打，消灭她之后朱雀率领大批敌人增援，他们出现的位置在地图右上角，离我们比较远，要主动迎击。朱雀带出来的部队和他自己一样水，很容易搞定，如果玩家这时候能培养出几个学会"连续行动"的角色就会更加轻松。

第二十六话 C ギアス対ギアス

强烈建议看完本话的剧情

SR 点取得条件：三回合内敌全灭

兵分三路，下方，右方和右下各去一支部队即可。注意第二回合 ZERO 会出现并强制冲到地图正中的位置，他是不能被击落的，要注意保护好他，把有援护防御的角色安排在他身边是不错的选择。剩下的战斗就比较简单了，拿到 SR 点不成问题。

第二十七话 C 神の岛

SR 点取得条件：四回合内击破次元兽ライノダモン MD（地图下方的大型次元兽），四回合后它会撤退。

我方初期部队只有阿萨金，ZERO，卡莲和朱雀四人，第二回合大部队到来，这时候就可以全力进攻了。不必管杂兵，集中打击次元兽ライノダモン MD 即可。击破它之后玛格丽特作为敌人的增援登场，她会盯着克罗打，让克罗缠住她就可以避免她攻击别人了。她的机体缺乏防护罩和回复能力，集中攻击的话不一会儿就能解决。

本话结束后ZEXIS再度结成，队伍合流，由于时空震动的关系，来自《超级机器人大战Z》的部队也和我们合流了，我军人数……令人头痛地多，自我介绍的时间也令人头疼地长。

第二十八话 放浪の ZEUTH

SR 点取得条件：三回合内敌全灭

以我们初期部队的实力，机械兽只能是被完虐，何况上来之后还因为事件全员气力 +20，击破 4 架敌机后左下角会出现次元兽，不过也是因为事件，最麻烦的那个被直接做掉了……剩下的事情就是轻松加愉快地歼灭残敌了。

杂志库
ZAZHIKU.COM

第二十九话 反击の狼烟

SR点取得条件：五回合以内除グレート？アクシオン（对方战舰）外敌全灭

如果你之前一直培养的是真实系队伍的话，那么本关拿SR点的难度不低，首先次元兽本身就非常强，尤其是敌人队伍后方的大次元兽ディノダモン，可以说这家伙的强度仅次于23话时候出现的那个？？？，一旦底力发动，那令人绝望的命中回避能力绝对能让你打到吐血，好在HP只有三万多；第三回合会发生事件导致克罗被直接击落，敌方的增援修巴尔会出现在克罗原来位置的附近，一般来讲也就是说出现在我方的腹地，注意第三回合前让克罗远离地图中间的回复地形。另一名增援玛格丽特则出现在离我们不算远的地方，她可以从这里打到我军的任何一个人，他们的机体虽然没有回复能力，但是都有非常强大的底力，尤其是修巴尔，最后阶段的防御力非常惊人，强烈建议集中火力一回合之内先做掉修巴尔。不过他们出现的同时我方也会出现罗杰增援，让罗杰料理出现位置附近的敌人就可以了。击落几架敌机后赛克斯和朱雀会从地图下方增援，不妨让他们缠住玛格丽特，其他队员可以全力清理次元兽，不要吝惜精神。

如果前面改造不是非常精确的话，本关想拿到SR点就要依靠自杀战术，因为本关罗杰强制出击，他的特性是我方修理费清零。那么在对付几名BOSS级敌人的时候（修巴尔、玛格丽特和次元兽ディノダモン），我们就要配合ZERO的“特攻指挥”来做自杀性进攻才有可能在限定回合内完成任务。



如果实在觉得拿SR点困难的话，那么可以等第七回合发生事件敌人全军撤退过关。

如果你是培养的超级系队伍的话，那么本话就简单了，以他们的攻击输出不难清理这关敌人，可以派遣攻击较弱的真实系部队清理上方的敌人，其余队伍则使用加速等精神快速移动到下方消灭敌兵，这里最好给主力输出人员装上水S的芯片，用来料理最下方的两头次元兽。

第三十话 ストレ-ト·フルクラム

SR点取得条件：击落アリエティス，注意他会在HP低于10000的时候撤退。

本关，克罗更换了座机……第二回合发生事件，克罗换回座机的同时追加最强武器，这时候我军大军登场。本馆要拿到SR点的话就不要动次元兽ディノダモンMD，一旦击落它敌军就全军撤退了。对付アリエティス的时候相对比较简单，以这时候我方的实力，打出10000以上甚至20000的话不算什么难事，觉得不保险可以配合援护攻击。

第三十一话 对决！マ-ズとマ-グ！

SR点取得条件：五回合内敌全灭

初期我方只有《六神合体》的ゴッドマーズ一机，但是敌人能力不强，可以放心让他上前战斗。击破4架敌机后机械兽军团会增援，不过这是后我军大部队也会杀到，同时我军增援斗志也和马林也会出现。注意由于我军援军出现位置距离マーグ过远，而且マーグ本人又不会主动进攻，所以需要兵分两路，让移动速度比较快的机体使用“加速”之后支援上方的ゴッドマーズ（可以用ゴッドマーズ来说得マーグ，不过没什么效果），本关出现的两个BOSS机都属于皮糙肉厚型的，还都有底力，所以最好能配合援护攻击来对付。



第三十二话 あばよ、ダチ公…

SR点取得条件：四回合内敌全灭



注意SR取得条件是敌全灭，所以不要直接击坠ダイガンザン，其他的兽人还算好对付，虽然皮糙肉厚但是运动型实在是太差了。击落六架敌机后敌人增援出现，是《真盖塔》中的侵入者，特性与兽人相似，仍然不难解决。注意本关有个很坑人的地方，就是在击坠ダイガンザン之后，这位没什么决斗理念的螺旋天王会自己驾机出击！获得SR点的条件自然也包括击坠他，由于他出现的位置在地图右下角落里，所以一定要记得在击坠ダイガンザン之前在右下角留下足够多的可行动机体，他本人倒还算好对付。消灭他之后就是那段剧情了。

本话是本作最为特殊的一话，只有本话的标题是有语音的，大红莲团的团员们一定要将本关玩上十遍来纪念！！！！！！！！！

第三十三话 天を突く命

SR点取得条件：R－ダイガン出现后两回合内将其击落

本关初始阶段西蒙完全废了，气力50，SP为0。击落八架敌机后敌增援R－ダイガン在地图下方出现，全力围攻的话一回合内击落她也不是什么难事。击落她之后发生一连串事件，兽装机攻断空我觉醒，西蒙也复归了，料理剩下的敌人真如砍瓜切菜一般。

过关后再次面临路线选择：

A：日本路线，包括来自魔神Z、无敌机器人G7、地球防卫企业、天元突破、六神合体、真盖塔队、宇宙大帝西格玛、宇宙战士巴尔迪奥斯、赞波特3、战斗机甲萨芬格尔、王者盖纳以及交响诗篇的部队。

B：追踪天人部队路线，包括高达OO、兽装机攻断空我、超时空要塞F、创圣的大天使、超重神、超时空世纪、高达SEED以及UC高达的部队

C：11区路线：包括黑色骑士团和基里克、高达W以及罗杰

第三十四话 A 思い出の中の父

SR点取得条件：三回合内击破パールネイル

经过强化后的パールネイルHP达到5万，如果想获得SR的话最好开场就集中火力对其发动进攻，由于初期我方角色的气力普遍不高，而次元兽又皮糙肉厚不利用于快速提升气力，因此最好在准备阶段给几名主要输出人员装上增加气力的芯片提升输出。其余的次元兽杂兵则利用反击战术慢慢将其HP削减到6000左右再一口气击破。消灭パールネイル后就可以将主要火力转向インセクトーR了，注意它有HP回复（中）的特殊能力，最好在我方回合集中火力将它消灭掉。

第三十五话 A 进击！机械兽大作战！

SR点取得条件：第六回合我方行动结束以前达成胜利条件

关卡开始后我方只有マジンガーZ和アフロダイA，而让我方增援登场的条件有两个，一是等到第三回合，二是将海底要塞サルード的HP降至80%。如果玩家之前没有培养过マジンガーZ，那么想要获得本关的SR简直是难于登天，在关卡开始前推荐稍微提升一下甲儿的武器威力，并给他装上提升水中适应力的芯片；除此之外，由于本关中有5个

默认生日血型精神 集中（15） 直感（20） 脱力（30） 气合（35） 直击（25） 魂（50）

杂志库 ZAZHIKU.COM

HP达到30000以上的敌人，因此本关也是十分考验玩家部队整体输出的一关，出战前给一些主力成员装上增加移动力和气力的芯片能有效提升我方的输出能力。

关卡开始后马上对海底要塞サルード发动全力进攻，伤害够高的话可以在第二回合就让我方援军出现。而敌人大部队也纷纷登场。由于敌人会优先选择マジンガーZ作为攻击目标，为了不让敌人兵力太过分散，等マジンガーZ能移动后应让其尽快朝大部队方向移动，并利用援护攻击和其他角色共同攻击敌人。这里推荐让地形适应力和输出都十分优秀的ゲッター3冲入敌阵削减海底要塞サルード的HP，其余角色则以主角为中心，利用援护攻击对4个BOSS展开进攻，只要在第五回合开始前将大部分敌人消灭，在第六回合击坠海底要塞サルード不成问题。



第三十六话 A 命の果てにあるもの

SR点取得条件：二回合内全灭敌人

本关要取得SR的难度不低，从地图大小和敌人的布阵安排就不难看出之后敌人的增援会在地图反方向出现，加上我方增援盖塔的出现条件是击破6架敌机，因此本关要取得SR点的关键在于初期的布阵和机体的移动力。出击前尽量做好以下准备：1.让盖塔1号的驾驶员流龙马学会特技“连续行动”，并适当提升盖塔的武器攻击力，这样有助于快速消灭在上方出现的敌人增援；2.给机体本身移动距离远，或是会加速的角色装备增加移动力和气力的芯片，并尽量让他们学会特技“连续行动”。做好这些准备后就能开始本关了。

本关可出击人数为15台机，洛克推荐派遣5台左右的兵力前去消灭初期敌人，其余部队则快速移动到地图左下和下方等待敌人增援（推荐让有“加速”的角色赶往较远的左下地带）。开场后先让几名主力成员使用精神将气力提升到120，争取在第一回合我方行动结束前利用“连续行动”击破一定数量的敌人让盖塔出现，这样初期的敌人就能在利用反击战术快速消灭。全灭初期敌人后由四天王之一アディーネ率领的兽人部队出现在地图下方，此时在附近待机的主力就不要客气，全力进攻吧。注意当アディーネ的HP低于90%的时候，在地图上、左、右会分别出现盖塔G，而负责消灭初期杂兵的几名角色也正好就在附近，全力进攻要消灭他们并不困难。



第三十四话 B メモリアル・デビュ-

SR获得条件：第六回合我方行动回合结束前敌全灭

跟前面第8话有点相似，阿鲁特要在场上先撑过一段时间，所以出发前如果阿鲁特的机体没改过没练过先改造一下，就算不愿意花钱也最好装一两个提高运动性的芯片。刚开始的时候场上只有7个天顶星人杂兵，LV32，改造了运动性就算不发动集中也不怕被打中。如果能将敌人杀到剩下三个，援军就会提早出现。否则要到第三回合结束，这样当主力能行动的时候已经是第四回合了，而且距离敌人比较远加上之后还有一大批虫子，对拿SR来说时间紧迫了点。所以还是尽量让アルト去战斗，如果真的要拖到第四回合的话，最好还是无视杂兵优先击破テムジン，然后让虫子出现（没击破的杂兵就会消失）。最后一批虫子数量较多但没有特别厚血的，前面别拖太久应该没太大问题。另外，本话米海尔虽然出场了但不能进行移动或者攻击。



第三十五话 B 悪意の矛先

SR获得条件：イナクトカスタム击坠，但是イナクトカスタム在HP10000以下的时候会撤退

开战后先是天人的能天使、力天使、德天使面对三台山寨太阳炉高达。开战时我方三位驾驶员就有135的气力，因为德天使有GN粒子墙的特殊能力，发动精神“铁壁”之后几乎能无视对方给予的伤害。配合伪娘天生的援护防御L2便可以轻松保护另外两台机体，而洛克昂的援护攻击也能保证输出。击破对方其中一台机体、又或者三回合后就会进入剧情。三台山寨机逃跑，德天使强制发动单分体变成高达拉克丝没能拦截，随后イナクトカスタム（LV355，HP20400）出现，其他杂兵则全部都是LV33。敌兵出现后，杀死两个杂兵或者过一个回合我方战舰就会出现。因为之后没有增援了，而且没有回合数先制，所以可以慢慢将其他杂兵消灭掉在对付イナクトカスタム，毕竟这玩意不是次元兽，血量也不多，善用援护攻击打出10000以上的伤害非常轻松。

第三十六话 B 托される意志

SR获得条件：第三回合我方行动回合结束前其他敌人全灭，最后将ガンダムスローネツヴァイ击落

本关的首要目的是击坠サーシェス所驾驶的ガンダムスローネツヴァイ（LV35）。敌人数量不多，等级都是LV34的杂兵，而选择出击的机体数则到达15台（还加上4台天人和两艘战舰），可想而知待会敌人还会有援军到来。三个回合内完成SR条件是非常充足的，在这个前提下建议尽量保存实力来对付后面的增援。剧情中过后力天使和德天使都会离开，而マルゲリット（LV35）则带着大量次元兽出现（一共18只，等级皆为



LV34），这也是之前一战要尽量保存实力的原因，真实系的机体对付次元兽本来就不轻松，如果前面不稍微节省一下，这里会比较吃力，不过既然SR已经拿到了，消灭掉这些次元兽也只是时间的问题。

第三十四话 C 囚われの心

SR点取得条件：三回合内敌全灭

虽然本关前期鲁鲁修不能使用战斗指挥来辅助我们战斗，但是敌人实力平平，想拿到SR的话派遣一支强力部队去收拾地图上方的敌机就可以了。击落六架敌机后希罗增援，这时候敌人对我们来说已经全无威胁，整个关卡看上去更像是一场配合剧情的战役。

第三十五话 C 炎

SR点取得条件：红肩章部队（增援）出场后四回合内敌全灭

虽说初期任务目标是到达最下方的指定地点即可，但是以基里克以及他爱人的实力来说，就算清理掉全部敌人也不是什么难事。击破全部敌人或者到达指定地点后红肩章部队会赶来增援，然后发生了原作著名的撒钱大作战，当然，这个作战也彻底点燃了某个巨额负债男的热情……其实红肩章部队名头虽大，实力却水得很，但是击落他们两架机体后布里塔尼亚军会出现在地图右侧，就让大部队去解决他们吧！

第三十六话 C 血染めのユフィ

SR点取得条件：两回合内敌全灭

悲剧还是发生了……我们需要尽快消灭敌人。离会场比较近的人可以让破岚万丈去对付，大部队以最快速度冲向体育场方向即可。由于我方上来之后的气力就有150，所以对付这些杂兵拿下SR点不在话下。全灭布里塔尼亚守军后玛格丽特带领一批次元兽增援，不过在全员气力150的我军面前，只能充当炮灰了。

本关结束后合流

经典生日11月11日B型血精神 感应（10） 集中（10） 不屈（10） 气迫（45） 勇气（50） 觉醒（60）

杂志库 ZAZHIKU.COM

第三十七话 雄々しく、そして、美しく

SR点取得条件：侵略者增援出现以后三回合内敌全灭。



虽然初期我们只有阿鲁特公主一人，但是兽人低下的运动型足以被他耍的团团转。开战后直接冲进敌阵绞杀即可。击落几架敌机后我军大部队赶到。全灭兽人大军后侵略者们把我们包围了，击破两个侵略者后下方会出现来自《兽装机攻》的敌援军，同时最终形态断空我也赶来助阵，虽然断空我很强，但是要对付这么多皮糙肉厚的敌人还是需要我们派兵援助的。本关没有BOSS，拿到SR点难度不高，全力进攻即可。

第三十八话 果たされる约束

SR点取得条件：第六回合我方行动回合结束前敌全灭。



初期只有霍兰德一机，最好让他一上来就往前冲，在远离目标地点的地方开战。否则一旦让敌人冲进目标地点就会直接任务失败。第二回合我方大部队赶到，注意这时最好能在地图中部摆开阵势阻挡敌人向上的路免得被敌人抄后路冲进目标地点。击落六架敌机后发生事件，一通乱打之后的结果是我军增援阿姆罗和柯瓦特罗出现在地图右侧，他们现在机体能力一般，不要太过激动把他们直接送到敌人堆里……同时次元兽也来搅局，这时候战场上敌人数量极多，但是缺乏真正有威胁的目标。建议先干掉次元兽再收拾初期那些敌人。本关没有BOSS。

第三十九话 ザ·ラストレッドショルダ-

SR点取得条件：击破伊普西隆，伊普西隆的HP在8000以下会撤退。

本关由于剧情的原因，出击机体的体型不能大于M，所以说所有的超级系都被这个条件屏蔽掉了（魔神Z系列的机体除外）……本关是真实系唱主旋律的一关，如果前面没有着重培养几个可用真实系角色的话本关将会非常痛苦。

初期的战斗是一场剧情战，回忆中的基里克继承了他现实中的等级和能力（但不继承技能），初期战斗比较简单，随便打打就可以了。正式开战之后，可以看得出红肩章部队是动真格的了，杂兵的实力极为强悍，HP很高，而且命中回避率极高，还有底力加成，处理这些敌人的时候注意尽量两下干掉，不要给他们开底力的机会，否则精神消耗将非常快。击破初期BOSS里曼之后伊普西隆就会增援登场，他的机体能力也十分强悍，尤其是那高得令人难以置信的命中回避率，最好使用“必中”或者“直感”一类的精神保证命中率，他会追着基里克打，可以利用这点把它引进我军包围圈。不过相对地，他的机体防御力比较薄弱，配合精神和援护攻击的话轻轻松松就能打出20000左右的伤害，SR点的获得非常简单。



第四十话 降临！！ 真なる者！

SR点取得条件：六回合内过关

如果不追求利益（钱，经验值和PP）最大化的话，本话的SR还算好拿。初期宜兵分两路，真实系去右边对付兽人部队，超级系去左上对付复制盖塔军团（或者可以理解为，攻击输出最高的都去对付复制盖塔军团）。如果想轻松些拿到SR点，那么就按这个流程进行：进攻右方的部队争取在两回合内干掉兽人BOSS－兽人集体撤退，发生剧情，复制盖塔军团消失，真龙出现－干掉真龙，过关。这种最简洁流程大概只需要四回合就能搞定收工拿到SR点。

如果想追求利益最大化的话，那么这关可以说是检测你实力的最佳关卡，敌人数量多且多数皮糙肉厚攻击力强劲。当真龙出来之后，它那可怕的攻击力配合那里数量多得惊人的侵略者，也很有可能一回合干掉你两三台机体。想要全灭其他敌人再消灭真龙的话，不仅需要强横的实力，也需要一定的运气，所以奉劝大家，一看自己损失过大几乎得不偿失的时候，就集中火力攻击真龙过关好了，真龙的抗打击能力没有想象中那么强。



第四十一话 マ-グ、その命

SR点取得条件：击破ダイガンド，他会在HP低于10000时撤退。

本关大块的地形是水面，记得给不会飞的机体配上提高水适应性的芯片。杂兵不值一哂，让ゴッドマーズ说得マーグ之后再击破マーグ的战舰就会发生剧情。上方大量兽人赶到增援，他们的BOSSダイガンド就是我们要击破的目标。对于现阶段的我们来说，打他一两万的HP简直是轻而易举。

过关后再次面临部队分流

A路线：地上路线，包括天元突破、魔神Z、地球防卫企业、无敌机器人G7、真盖塔队、赞波特3、泰坦3、BIG O、战斗机甲萨芬格尔、王者盖纳、黑色骑士团和高达W、超时空世纪、基里克和交响诗篇的部队。

B路线：宇宙路线，包括超时空要塞F、高达OO、六神合体、宇宙大帝西格玛、宇宙战士巴尔迪奥斯、创圣的大天使、两台断空我、UC系高达、高达SEED、超重神的部队。

第四十二话A 明日への凯歌

SR点取得条件：击破ダイガンド（HP10000以下撤退）

本关的SR由于没有回合数限制，我们大可以慢慢料理杂兵回收资金，最后再全员压上解决目标。开始我方的任务是用タケル说得マーグ，注意这时不要把全部兵力都往下压，免得之后敌人增援出现在地图上方时要浪费大量时间赶路。推荐让部分移动较慢的角色先前往地图上方待机，其余角色则负责清理下方的敌人。当タケル成功说得マーグ后胜利条件改为击坠マーグ，同时地图上方出现大量敌军增援，虽然目标ダイガンド的防御很高，但这时我方也应该有不少角色已经习得“热血”和“魂”这些增加攻击力的精神了，让マジンガーZ将他的装甲值降低后配合精神能打出近15000的伤害，SR点轻松获得。



杂志库 ZAZHIKU.COM

第四十三话 A　王都テッペリンへ

SR 点取得条件：

本关的要点在于如何快速击破四天王的机体，杂兵则推荐在我方行动回合内尽量无视，使用反击战术慢慢击杀。开场后推荐派遣 5 ~ 6 名主力成员利用“加速”和“连续行动”快速到达目标ダイガンテン的所在地（进攻前记得使用芯片或精神将这些角色的气力提升到 120，否则无法发动“连续行动”的效果），其余成员则前往地图左右两侧静等敌人援军到来。将ダイガンテン击破后在地图左右两边会出现其余两名四天王，击破后他们会在地图上方合体，此时就不要节约精神了，使出全力消灭他们吧！



第四十四话 A　怒りの螺旋王

SR 点取得条件：第五回合我方行动结束以前全灭敌人，最后击破ラゼンガン

初期的敌人实力平平，正好用来给我方提升气力，在两回合内解决这些敌人完全没有问题。击破ヴィラル后《天元突破》第二部的 BOSS 螺旋王带领几头次元兽登场，虽然他的攻防能力并不出众，但却拥有近 10 万的 HP，配合 HP 回复（中）的特殊能力可以在一回合内回复 20000 左右的 HP，如果没有针对性地发动攻击，很难对他造成有效打击。推荐先对其使用“脱力”让他无法发动特殊能力，再让一名装甲值较高的角色拖住他的行动，等大部队集合后使用精神“分析”在一回合内结束战斗。

第四十二话 B　想い重ねて、宇宙へ

SR 点取得条件：5 回合内过关

注意本关 5 回合过关的 SR 条件是需要歼灭敌军增援的，所以料理初期敌军的时候一定要快。最好能在三回合内消灭初期敌军。初期敌军被消灭后，来自《兽装机攻断空我》的敌人会从四面八方保卫我们，这些敌人非常耐打，一般要留足两个回合的时间来收拾他们，觉得不保险的话可以事先在地图右方留下几个精锐力量配合断空我。虽然我方有赛尔盖中佐和比利斯少尉的增援，但是……这两位贫弱的攻击力很难撼动敌人，不要指望他们的发挥。



第四十三话 B　ロゼの决意

SR 点取得条件：六回合内过关

敌军初期部队都是见过很多次的老朋友了，击破他们的指挥官罗洁之后发生一大串剧情，大意是讲具备 10 级洗脑技能的明神武怎么化敌为友……然后《六神合体》系的敌人会增援一艘皮糙肉厚的母舰，不过攻击力和运动性都属下乘，围攻即可迅速击破。而右下方会赶来蝗虫一般多的次元兽。次元兽的打法不变，但是注意为了能够让玛格丽特加入，这里最好让克罗第一时间上去说得她让她撤退。随后赶来的修巴尔，就当他是一匹杂鱼顺手碾死好了。



第四十四话 B　未来への飞翔

SR 点取得条件：第四回合我方行动回合结束以前初期敌人全灭。

初期敌人是来自《兽装机攻断空我》的敌人，大家也都见过很多次了，攻防俱佳，命中率还非常出色。建议在拿到 SR 点前每回合都是用精神“かく乱”来保证我方的生存率。另外，主战人员的精神要节省一点使用，但是无论怎么打，四回合的时间是够用的。消灭初期敌人后原型断空我出现，同时地图四周出现巴鸠拉。可以把我方部队聚拢之后再集中打击原型断空我。原型断空我的实力很强，除了基本实力极其强悍并拥有 HP 回复（小）外，还有地图炮以及两次行动的能力。最好能够一回合干掉，时间拖长了对我方极为不利。不过 10 万的 HP，以现在我方的能力来说不难一回合灭掉。

本关完成后队伍合流。

第四十五话　リトルクイ－ン

SR 点取得条件：五回合内，全灭其余敌人后消灭最后出现的巴鸠拉主教级母舰

超时空要塞 F 的中期决战，注意本关坑人的地方甚多，要拿 SR 点的话请提前存档。首先，不要管初期的 SR 条件，让阿鲁特公主直线冲到目标地点即可，如果有可能的话，如果让他学会连续行动的话一回合冲到目标点也不是什么难事。之后发生剧情，目标点上出现一艘骑士级母舰，这时候要派精锐部队过去支援公主，争取一回合打爆这艘母舰，然后，最为坑爹的主教级母舰终于出场了，这时候再全线铺开消灭敌人为好。否则很有可能清理掉所有杂兵的时候五个回合已经过去了，最后公主会因为无法行动不能踩点导致无法在规定回合内结束战斗。

本关据有些玩家反应全灭敌人之后主教级母舰也会登场，但是笔者玩的时候全灭敌军并未引发事件，为了保险起见，建议大家还是早把主教级母舰引出来为好。



第四十六话　邪恶の化身

SR 点取得条件：三回合内击破所有敌人之后击破敌指挥官ワール

要获得 SR 点比较简单，全军突进即可，ワール虽然皮厚，但是其他能力着实一般。不过击破他之后才是噩梦的开始，皇帝ズール的分身出现，还带着各个作品的中 BOSS 出现，这里不用管杂鱼，专心消灭两个ズール的分身即可。建议在消灭分身的时候不要使用精神，因为分身消灭后，地图下方会出现皇帝ズール的本体！本体的能力十分出色，攻防能力皆十分出众，还有底力以及 HP 回复能力，它还能减轻受到的伤害，HP 低于 20% 以后会使用一次“かく乱”，好在没有防护罩。集中一类的精神对它来说毫无作用，最好使用“必中”、“直感”一类的精神猛攻。对付它的准则就是不打则已，一打就要一回合干掉，不要吝惜精神和 EN、残弹，因为击破它以后就过关了。



第四十七话　迎えられる胜者

SR 点取得条件：三回合内敌全灭

本关就当是检验玩家实力的舞台好了……本关没有敌增援，没有 BOSS，所以可以放开手脚战斗。全力进攻的话三回合拿下这批次元兽不成问题。个人甚至觉得本话是为了凑数硬加上去的……

杂志库 ZAZHIKU.COM

第四十八话 夜明けの钟

建议本关开始之前改造一下高达 OO 系的机体，如果实在来不及，请给高达 OO 的母舰挂上增加 EN 上限的芯片。

SR 点取得条件：第四回合我方行动回合结束前过关

敌人非常多，BOSS 级的敌人也非常多，好在没有增援。由于是最后几关的关系，敌人的血比较厚，连 OZ 的量产机都能达到 1 万以上的 HP，而且敌军的命中回避能力都比较出色，好在攻击力和装甲都一般，也没有防护罩，可以把部队分散开作战提高效率。几名 BOSS 都比较好对付，但是 OZ 部队的指挥官赛克斯的实力明显强于其他人，宜最后围攻歼灭。

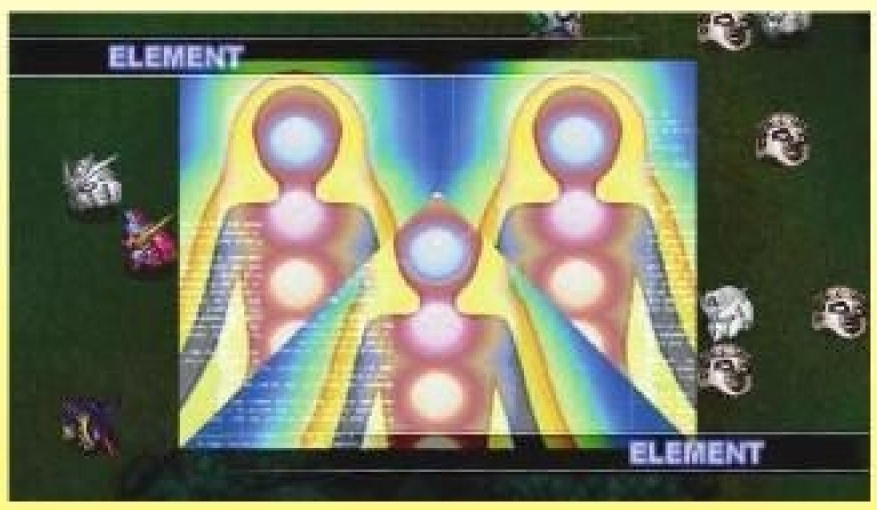


另外注意人革联的两个人，一旦他们其中一个被击落之后都会引发赛尔盖爆气事件，他会给自己加上集中和不屈，不要让快死的人离他太近。

全灭敌人后关卡进入下半部分。初期战斗十分艰难，因为我们处于敌人的包围之中，完全的以弱打强，如果高达 OO 系的人没有练过的话这里建议采取龟甲战术，把四台高达全放到母舰里，然后母舰加上铁壁之后向正下方冲过去，一定要冲到萨谢斯后面，最好造成他一个人过来攻击母舰的情况（他走得比杂兵快）。然后死守一回合，第二回合再放出四台高达进行猛攻，打落萨谢斯之后我军援军会赶到，这时候大部队向下猛冲抢救他们。当然，如果大家像笔者一样练过并改造过的话那么战斗就会非常简单，笔者武器全改造的刹那加上“魂”之后一击就砍死了萨谢斯。和大部队同时杀到的亚历杭德罗就很简单了，围殴即可。

最后还有一场刹那和亚历杭德罗的单挑，一刀送他下地狱忏悔去吧！！！！

本关完成后，力天使升天。



第四十九话 虹

SR 取得条件：第六回合我方行动回合结束前过关

本关敌人出现所用的的时间为将近半分钟……击落 10 架敌机后格拉汉姆和霍兰德双双杀到。这两位的实力……只能说一般，但是干掉他们之后玛格丽特和修巴尔携大量次元兽出现。次元兽对于现阶段的我们来说已经是小菜一碟了。两个 BOSS 方面，如果大家在地上路线 42A 话或者宇宙路线 43B 话里说得过她的话，这里由克罗亲手将其击落的话，她就会当场倒戈。这无疑减轻了我们很大的压力，但是修巴尔还是那么强力，在 HP 低于 30% 后，他的防御、命中、回避能力会提升到一个不可思议的境界，这时候最好能够利用“热血”或者“魂”配合“必中”将其迅速抹杀，不要给他反咬一口的机会，但是记得在击破他之前保留至少能用做一次强攻的精神。击破他之后，艾姆会来增援，同时修巴尔被变成了次元兽……这里最好把所有部队都围在他的身边再进攻，一回合灭掉他还不到 90000 的 HP 还是很轻松的。



第五十话 破界の世纪

SR 取得条件：本关没有 SR

本关要点：

1. 最后一关了，没有任何保留的必要，而且，因为没有 SR，很方便自杀练级赚钱的。



2. 消灭两个巨大次元兽和敌战舰后，身为最终 BOSS 的破界之王会出现，会和他有对话选项：

选择“世界の平和と自由のために戦う”的话，他会变弱

选择“强大な敌との战いのために戦う”后，出现后续选项。

后续选项中选择“……と言うのは别の话だ”的话他也会变弱

选择“本气で战いそのものを求めている”的话，他会变强，变得多强呢？大家可以试试用某些真实系的必杀技打一下开了底力的他看看效果。

3. 即使弱化了，但是破界之王依然很强，他的武器，1-6 格攻击范围的招式带有全能力下降的效果，建议没有“ひらめき”精神的角色不要站到他周围六格以内进攻。

祝大家顺利击破破界之王。

通关后可以看到下集预告，记录通关存档之后回到标题画面，读取通关存档可以进入二周目。

周目继承要素：

继承资金、PP 值和击坠数。

其中，资金和 PP 值继承情况如下：

二周目，各继承 50%

三周目，各继承 75%

四周目，各继承 100%，同时机体和武器开放 15 段改造。

机体改造继承

ブラスタ → アクシオ (30 话临时参战) → ブラスタ (武装追加)

グラスゴ -(カレン) → 红莲二式 (13 话)

グラスゴ -(扇) → 无赖 (扇)(13 话)

グラスゴ -(玉城) → 无赖 (玉城)(13 话)

サザ - ランド → 无赖 (ゼロ)(13 话) → ガウェイン (27 话 十一区路线)

グレン → ラガン

グレンラガン

ダヤッカイザ - → ヨ - コ M タンク

スコ - プドッグ → ブル - ティッシュドッグ、スコ - プドッグ TC-LRS、スコ - プドッグ TC-ISS、装甲骑兵系临时参战机体

プトレマイオス → プトレマイオス (强袭用コンテナ装备)

ゲッタ - → 真ゲッタ -

ニルヴァ - シュ spec2 → ニルヴァ - シュ specV

ノヴァイ - グル

ダンク - ガノヴァ → ダンク - ガノヴァマックスゴッド

VF-25F メサイア → VF-27 ァルシファ -(45 话临时参战)

固定离队人物

很简单，剧情里死掉和离队的人必定都会消失，没人能复活。

这些人包括：

ファンタムレディ（装甲骑兵）

枢木スザク（コードギアス 反逆のルルーシュ）

カミナ（天元突破グレンラガン）

タルホ・ユーキ（交响诗篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい）

ロックオン・ストラトス（机动战士ガンダム00）

杂志库
ZAZHIKU.COM

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

索尼公布两款平板电脑，强调游戏功能

S1 翻开后的造型就像一本翻开的杂志。





S2 更像一部上下都是宽屏幕的 NDS。

索尼S1/S2平板电脑公布，支持PlayStation Suite，预定秋季上市

索尼于 4 月 26 日在东京召开新闻发布会，正式公布了已传闻多时的索尼平板电脑。同时公布的平板电脑有两款，一个是使用 9.4 英寸屏幕的 S1，还有一个是使用 5.5 英寸折叠双屏幕的 S2。两款产品都将于 2011 年秋季上市，售价未定。

这两款平板电脑都采用了 Nvidia 的 Tegra2 处理器，支持 Wi-Fi 与 3G，使用的操作系统是 Android 3.0，具有网页浏览、影音播放、游戏、电子书等常见功能。索尼独家研发的即时反应技术使其具有完美的流畅操作，此外它还拥有 Qriocity、PS Suite、Reader Store 等索尼独有的特色网络服务。

S1 型号平板电脑侧面呈水滴状，整个造型就像一本翻开后一边向后卷的杂志。索尼表示这种形状与重心偏移的设计可以让用户手持时感觉更轻、更具稳定性，长时间使用时不易手部酸痛。而采用折叠式双屏幕的 S2 更像一部 NDS，折叠之后是一个椭圆形。这种设计可以减小主机身的面积，便于用户塞入口袋。此外在使用时，可以下屏幕显示键盘，上屏幕显示内容，让用户可以将其作为普通笔记本电脑来使用。又或者在下屏幕显示游戏按键，让玩家像 NDS 一样玩游戏。这两部平板电脑都获得了“PS 认证”，是为游戏功能而优化的平板电脑，用户可以下载 PS 经典游戏和 PS Suite 的专用游戏。

S1/S2 也是索尼集团影音家电联动计划的一部分，可以用其控制家中的各种影音设备。比如 S1 的红外线遥控功能可以当作 BRAVIA 电视的遥控器来使用。此外这两款平板电脑也支持 DLNA 数码影音分享功能，可以通过无线通信功能，将照片、音乐、电影等传输到支持对应无线传输协议的电视或音响设备上播出。

tri-Ace携手Konami公布2款RPG新作





《星之海洋》开发商打造PSP《边境之门》与3DS《迷宫之彼方》

过去 tri-Ace 几乎被误认为是 Square Enix 的子公司，不过从《永恒的终焉》开始，该公司也开始为其他发行商制作游戏。4 月 27 日，tri-Ace 通过日刊正式宣布与 Konami 合作，并公布了将由 Konami 发行的首批两款游戏，分别是 PSP 的《边境之门》和 3DS 的《迷宫之彼方》。

《边境之门》是一款原创多人 RPG 新作，可以通过 ad-hoc 进行 3 人联机，而每个玩家又可以控制主角与另一名搭档，这样形成 6 人小队。故事讲述几位边民发现了一个新边境之地，于是他们组建了一个公会到其中深入探索，玩家控制的角色就是公会成员。根据玩家所选的角色将会有不同的故事发展，可选搭档共 15 人，他们都有各自的故事。虽然是类似于《怪物猎人》的联机游戏，本作的战斗系统却是回合制，采用 RPG 的指令式战斗。除了多人模式外，本作也有完整的单人游戏模式，可以当成一个传统的 RPG 来玩。两种模式都是发生在相同的世界中。本作目前的完成度为 80%，预定年内发售。

《迷宫之彼方》是一款 3D 迷宫冒险 RPG，但并非普通迷宫游戏的黑暗色调，场景与世界观都以明亮为主。关于本作详情未明，目前其完成度为 60%，发售日未定。

DIGEST 本期大事记

04.15 SCE 宣布 PS3 累计销量已经突破 5000 万台，游戏总销量超过 4 亿套。

04.18 Wii 在美国正式降价 30 美元。

04.21 PSN 网络服务突然全面中断，SCE 紧急发表声明称正在调查。

04.23 SCE 缔造者、前索尼集团社长大贺典雄逝世，享年 81 岁。

04.24 SCE 宣布 PSP go 已停产，今后将专注 PSP-3000 与 NGP。

04.25 任天堂发表新闻稿，确认将于今年 E3 展正式公布 Wii 后续主机。

04.25 SCE 宣布 PSN 遭黑客袭击而导致多日服务中断，目前正在对其基础架构进行重建，以提高安全性。

04.25 任天堂宣布上财年利润暴跌 66.1%，3DS 的 400 万销量目标未达成，有日本金融分析家认为“Nintendo Shock”正在爆发。

04.26 索尼召开发布会，公布了两款对应 PS Suite，强化游戏功能的平板电脑，分别是单屏幕的 S1 和双屏幕的 S2，预定秋季发售。

04.27 SCE 宣布 7700 万 PSN 用户资料可能已经泄漏，其中可能包括信用卡信息。美国参议员 Richard Blumenthal、日本内阁官房长官枝野幸男发表声明斥责 SCE 保护用户资料不力。已有用户就此事起诉 SCE。

“《生化》系列”的下一作将会在所有层面实现彻底的变革。



《生化危机 浣熊市行动》制作人川田将央日前透露，他无法透露《生化危机 6》是恐怖生存游戏还是动作射击游戏，但是可以确定的是该作将会与任何一部系列作完全不同。

业界声音

杂志库 ZAZHIKU.COM

INFO 新闻短波

《超级马里奥 3D》年内发售

宫本茂日前向英国媒体透露，3DS 的《超级马里奥 3D》将于 2011 年内发售。本作将会是“《超级马里奥银河》与《超级马里奥 64》的结合”。另外，他还确认《马里奥赛车 3D》也将于年内发售。

《战神 4》2012 年 9 月发售?

英国《PSM3》杂志最近报道，他们从知情人士那里得知，《战神 4》已经在开发中，计划于 2012 年 9 月发售。之前该作开发团队圣莫尼卡工作室开始为新作招聘多人模式的开发人员。

EA COO 跳槽

EA 首席运营官、前微软 Xbox LIVE 事业负责人 John Schappert 于 4 月 26 日宣布其已经辞职，并将加入社交休闲游戏巨人 Zynga。数月前，Zynga 的市值超越了 EA，之后该公司市值仍不断攀升。据估计目前 Zynga 的市值已经达到 70 ~ 90 亿美元。



NDSL 停产?

最近有一份来自游戏零售商 GameStop 的内部告示泄漏到网上，其中指出 NDSL 将停产，存货卖完之后将不会有新货源补充，告示中还要求各店将 NDSL 的展示用包装盒撤下货架。

《众神的三角力量》3DS 重制?

《塞尔达传说 时之笛 3D》将于 6 月份上市，而为了纪念《塞尔达》25 周年，任天堂也许会在 3DS 上再推出其他重制版游戏。宫本茂最近向媒体表示，他最希望在 3DS 上重制的游戏是《塞尔达传说 众神的三角力量》。该作是 SFC 的代表作之一，曾被认为是 2D 时代《塞尔达》的最高杰作。

ImageEpoch 开发 10 款新作

刚刚进入游戏发行领域的 ImageEpoch 雄心勃勃，在 PSP 新作《最后的约定物语》即将发售时，该公司社长御影良卫表示，在该作发售之后，ImageEpoch 同时开发的新作还有 10 款，其中半数以上都未公布。

我很后悔没有和其他公司合作推广 Wii，Wii 的命运本该大不相同。



任天堂社长岩田聪承认，Wii 与其他厂商的合作不够密切，留下了遗憾。所以未来 3DS 会加强与其他厂商的合作。

业界声音

SCE缔造者大贺典雄逝世



他是索尼的传奇，建立了索尼在音乐、电影与游戏业的地位

1993 年，时任索尼社长的大贺典雄批准了久多良木健的申请，建立了 SCE，正式进军游戏产业。虽然大贺典雄从 2000 年开始就进入准退休状态，但是他仍然经常到办公室里，询问 PS 业务的发展情况。令人惋惜的是，这位缔造了 SCE 的老领导在 4 月 23 日与世长辞，享年 81 岁。

大贺典雄担任社长的年代是索尼最辉煌的时代，他是男中音歌唱家出身，曾主导索尼推出 CD 格式，并推动 DVD 格式的成熟。他从 1982 年开始担任索尼社长，在他的带领下成立了 Sony Music，收购了哥伦比亚电影公司，将索尼集团从一家电子公司发展成多媒体综合型集团。

三国大战再开，巨头齐聚许昌！



全国第二届《霸三国志大战》许昌揭幕赛熊熊烈火点燃七大赛区

4 月 23 日，由广州华立科技、台湾 IGS、日本世嘉联合举办的第二届《霸三国志大战》全国赛之“圣焰之战”在三国时代骄人的魏都河南许昌隆重展开，打响了新一轮赛事的揭幕战。本次大赛得到了许昌胖东来集团的全力赞助和胖东来动漫乐园的鼎力支持，作为揭幕赛吸引了来自全国各地的三十二路英雄豪杰，上至北京五虎将、大连三剑客，下至上海魔都战队、长沙双雄等，他们齐聚许昌胖东来时代广场，掀起了一波争夺“圣焰”的风暴。揭幕赛后，其他七大赛区征战也将开始，全国的英雄豪杰，新的时代已经开启，快来参赛，奋力厮杀吧！

七大赛区承办单位：

华北赛区	区域承办店北京英雄联盟	上海赛区	区域承办店北京英雄联盟
西部赛区	区域承办店西安自由自在	华东下区	区域承办店西安自由自在
华中赛区	区域承办店武汉真快活	广东赛区	广州站承办店环游乐园星力一号店，深圳站承办店反斗乐园
华东上区	区域承办店无锡英雄年代		

七大赛区视频宣传连接：

http://v.youku.com/v_show/id_XMjYxOTM5OTk2.html

微软/索尼新主机2014年上市?

虽然任天堂的“咖啡厅计划”呼之欲出，索尼与微软似乎都不打算因此而加快自己的次世代主机步伐，仍在坚持其十年周期计划。美国 Kotaku 网站援引某内部人士的发言称：“索尼与微软已经彼此通过气了，他们将会推迟下一代主机，从而在这代主机上‘挤出更多的奶’。”据该内部人士透露，索尼与微软计划在 2014 年推出他们的次世代主机，但是也不排除提前到 2013 年的可能。据称微软甚至还没有确定其次世代主机的形态，他们正在考虑该不该一开始就在主机硬件上盈利。

PS3突破5000万大关

索尼于 4 月 15 日宣布，截至 3 月 29 日，PS3 累计销量已经突破 5000 万台，PSN 账号数量突破 7500 万，PS Move 截至 4 月 3 日累计销量超过 800 万套。截至 2010 年 12 月底，在 PS3 上发行的游戏总数达到 2128 款，总销量超过 4 亿套。

此前微软曾在 1 月份的消费电子展期间宣布 X360 销量突破 5000 万，而 Wii 截至去年 12 月底的总销量为 8600 万台。看来三大主机的累计销量差距正日益缩小。

tri-Ace公布新一代引擎技术





《星之海洋》开发商 tri-Ace 最近在一次业界会议中进行了他们新一代引擎的演示。在对外发布的影像中，可以看到美式设定风格的男子，与日式设定风格的女子，《星之海洋 4》的主角则是以模型的方式出现在影像中。tri-Ace 表示这段看起来与高质量 CG 动画几乎没有什么差别的影像完全是即时演算的，他们的新引擎是为 PS3 和 X360 而开发。

杂志库 ZAZHIKU.COM

PSN遭大规模攻击，惊动美国国会



7700万用户资料泄露，成为史上最严重的黑客事件之一

4月21日中午12点开始，PSN因不明原因而服务全面中断，所有玩家都无法登录PSN。SCE随后紧急发表声明，表示正在调查与从事复原工作，当时表示可能要花费一两天的时间才能使其恢复正常。然而两天过去了PSN却没有任何恢复正常的迹象。SCE对外确认PSN是因为受到外部入侵而瘫痪，虽然SCE的工程师们已经在加班加点希望解决问题，但是这次大规模袭击的情况非常复杂，因此迟迟无法得到解决。4月25日，SCE表示，鉴于此次事态严重，因此准备利用这次的全面修复对PSN的基础架构进行重建，因此玩家还需要等待更漫长的时间。

4月27日，PSN仍未恢复，SCE发布声明称预定一周内恢复部分PSN服务。但与此同时，SCE确认因为黑客们的袭击，PSN用户的个人信息可能已经泄露，其中可能包含信用卡信息。SCE在声明中说："我们发现在4月17日至19日期间，部分PSN与Qriocity服务用户的账号信息可能受到了对我们网络的非法入侵事件的影响。"由于PSN账号数量此时已多达7700万，如此大规模的用户资料泄露在全球互联网历史上称得上是数一数二的案例。SCE表示泄露的资料包括用户姓名、地址、电子邮箱地址、生日、密码，甚至商品寄送地址与信用卡情报也有可能已经被盗。因此SCE强烈建议用户确认信用卡的近期消费记录，以及是否有异常消费行为。

SCE目前尚未查明此次攻击者们的身份。在4月23日，"匿名者"（Anonymous）黑客组织曾发表声明表示他们与此次事件无关。此前该组织曾多次攻击PSN。SCE已经聘请了一家外部的著名网络安全公司对此次事件进行彻查。

此次PSN账号资料的大规模泄露已经惊动美国国会，美国参议员Richard Blumenthal向SCEA发函，以强硬措辞斥责SCEA在网络安全防护方面的失职，并要求SCEA向资料泄露的PSN用户提供两年的免费信用报告服务，防止用户的信用卡被盗用。同时他还提醒所有PSN用户及时保护自己的信用卡信息，以免造成经济损失。日本内阁官房长官枝野幸男也发表声明斥责SCE没有尽力保护用户的个人信息安全。而阿拉巴马州某男子在4月27日宣布其已经针对此事向加州地方法院发起诉讼，控告SCEA在保护用户资料方面的失职。

INFO 新闻短波

3DS 固件更新

任天堂宣布将从5月份开始进行3DS的固件更新，增加eShop以及免费游戏《疯狂摩托车3D》。

《马里奥与索尼克》新作

任天堂与世嘉宣布将会在Wii和3DS上推出《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》，其中Wii版将增加足球、马术等项目，3DS版将收录超过50种赛事。两个版本都会加入来自《马里奥》与《索尼克》游戏中的场景为赛场的梦幻赛事。

《光明力量》新作

世嘉宣布《光明力量》新作正在开发中，本作是庆祝系列诞生20周年纪念之作，详情将于近期公布。

PSP《梦幻骑士IV 霸主》

Atlus宣布将在PSP上推出《梦幻骑士IV》的移植版，名为《梦幻骑士IV 霸主》。本作将会加入新角色、事件与新剧情。



《灵魂能力5》即将公布？

《灵魂能力》开发团队日前透露，系列最新作可能会在5月中旬公布。

Wii正式降价30美元

之前本刊曾报道美国方面广泛传闻Wii将降价50美元。在4月18日，美国多家零售商正式宣布Wii从即日起降价，但降幅并没有传闻中的那么大，只是从200美元降价到170美元。目前BestBuy、GameStop、Target等零售商提供的170美元Wii套装包括主机本体、《Wii Sports》和《Wii Sports 运动胜地》各一张，以及Wii MotionPlus手柄。需要指出的是，虽然此次降价是美国各大零售商的集体行为，但目前任天堂官方并未发布正式降价声明。

PSPgo停产

4月24日，索尼确认了坊间的传闻，宣布PSP go已停产，今后索尼的掌机业务将专注于PSP-3000和NGP。目前市面上的PSP go存货销售完毕之后，将从此在零售渠道消失。实际上在该声明公布之前，PSP go已经处于垂死状态。据日本Media Create统计，PSP go的周销量早就跌到1000台以下，PSP-3000与PSP go的周销量比例最高曾达到1000:1！

任天堂利润大跌，3DS目标落空



任天堂净利润已跌至7年来最低点，3DS销量361万

任天堂于4月25日公布了2010财年（2010年4月1日～2011年3月31日）的业绩报告。由于NDS与Wii软硬件销量的持续下跌，以及日元升值等因素，任天堂的营业额与利润再度大幅下跌。

该财年，任天堂营业收入为10143.45亿日元，同比降低29.3%；运营利润为1710.76亿日元，同比降低52%。纯利润更是降低至7年来的最低值，只有776.21亿日元，同比大跌66.1%。财年内NDS的销量为1752万台，同比降低35.4%，大约减少了1000万台。目前NDS的累计销量为1亿4642万台。NDS软件销量同期为1亿2098万套，同比降低20.2%。期间最畅销的NDS游戏为《口袋妖怪 黑·白》（1151万套）。目前NDS的游戏累计销量为8亿3948万套。Wii的软硬件销量跌幅也很大，硬件销量为1508万台，同比降低26.5%，其中日本地区降幅近5成。目前Wii累计销量为8061万台。Wii的软件销量为1亿7126万套，同比降低10.7%，软件累计消费为7亿1609万套。

在任天堂提供的数据中，最令人关注的是3DS的销量。任天堂官方数据显示，截至3月31日，3DS共销售361万台，并未达成此前任天堂公布的400万销量目标。3DS的软件销量为943万套，有两款游戏破百万，最畅销的《任天狗+猫》销量达171万套。岩田聪说："3DS从第二周开始销量没有达到预期，而且不止是在日本市场，在美国和欧洲也未达预期，那里并没有受到大地震的影响。"岩田聪表示目前消费者并没有认识到裸眼3D的价值，任天堂将启动新的宣传攻势，并通过更多有趣的大作让人们看到裸眼3D的魅力。

另外，任天堂也公布了本财年的业绩预期。预计本财年任天堂的营业额将小幅提高到1.1万亿日元，纯利润将大幅提高到1100亿日元。3DS本财年预计销量为1600万台，软件销量6200万套。NDS预计销量1100万台，软件销量6700万套。Wii预计销量1300万台，软件销量1.2亿套。

杂志库 ZAZHIKU.COM

星夜视点



咖啡厅的困境

“咖啡厅计划”的传闻汹涌袭来，但是我们目前所知道的也许并不准确，因为如果传闻属实，任天堂将遇上大麻烦……

上期刚刚在“编辑视点”中说到“Wii2”的传闻沸沸扬扬，预计将在E3展亮相。没想到这部新主机的到来比想像中的还要快一些。去年任天堂就是在E3展之前几个月提前公布3DS，今年应该也是因为压不住传闻，干脆官方先确认了新主机的消息，可惜在官方声明中对于“Wii2”的细节只字未提。去年确认3DS时至少还公布了使用裸眼3D这个关键特征，如今“Wii2”将使用触摸屏式控制器的传闻却没有得到官方确认，个中缘由我们不得而知。虽然多种信息渠道都指出了触摸屏式控制器的存在，但是因为没有官方确认，而且这些传闻也存在许多疑点，所以对于所谓“咖啡厅计划”，我们也不应尽信。

成本难题

根据传闻，代号为“咖啡厅计划”（以下简称Cafe）的任天堂新主机性能会比PS3和X360略高，主要特色是使用了带有高解析度触摸屏的手柄。从2005年末X360发售至今毕竟已有6年，即使是不追求高配置的任天堂，到了这个高清电视开始全面普及的时代，确实有必要推出性能高于X360的主机。而且以当前业界的生产工艺，生产这样一部主机的成本不会太高，完全符合任天堂控制硬件成本的理念。另外，与X360相似的CPU与GPU技术架构有利于第三方轻松移植X360游戏，对于正回归核心向游戏、重视与第三方合作的任天堂意义重大。但是“触摸屏手柄”这个主要特性却令人不解——它似乎完全背离了任天堂在硬件上的低成本原则。

根据传闻，Cafe的触摸屏相当于一个平板电脑，屏幕将会比NGP还大，而且同样采用高成像效果的高密度屏幕。要知道，在iPhone、iPad等产品的成本构成中，屏幕占了很大的比重。如果Cafe使用这种高端屏幕，还要考虑到内置动作感应、视频解码、无线模块等零部件，其造价将非常可观，很可能会超过NDS。手柄和主机加起来的成本肯定会比PS3高得多。如果Cafe的售价约等于一部X360外加一台NDS的价钱，而性能却只是“略高”，那么玩家看到的结果是Cafe的游戏画面与X360相比没有明显进化，价格却高出许多，而且Cafe的很多第三方游戏可能都是X360的移植版。那么这样一部主机对他们来说显然缺乏吸引力。此外还要考虑到家用机有多人玩的需要，如果玩家想和家人或好友同乐，还要准备两三个手柄，将这些成本都算上，Cafe有可能比当年PS3刚发售时还贵。以这样的价位与如今成本合理、软件阵容强大的PS3与X360对抗无异于自寻死路。

> **“它似乎完全背离了任天堂在硬件上的低成本原则。”**

笔者相信向来将主机首发价格控制到2.5万日元以内的任天堂不会突然改走高价路线，而且习惯于在硬件上获取高额利润的任天堂也不会亏本卖主机。但是要同时满足传闻中的硬件规格与触摸屏手柄，又确实很难将价格定为2.5万日元的历史传统。所以，笔者只有怀疑传闻的准确性。

手柄触摸屏意义何在？

也许Cafe确实有带触摸屏的手柄，但这种手柄可能并非主机的标配控制器，而是一种可选配件。因为这种手柄不仅成本会十分高昂，而且必将成为史上个头最大的手柄。当年DC手柄仅仅带了一个小显示器（VMU）就显得臃肿不堪，是史上最受恶评的手柄之一。如果在Cafe的手柄上加一块大屏幕，那么体积将比DC手柄更大，低龄玩家们的小手将难以握持，而低龄玩家向来是任天堂主机最重要的市场目标。如果Cafe手柄采用类似于NGP的造型与按键布局，小玩家们或许可以勉强握得住，但是手感很难与PS3和X360手柄相媲美。我们真有必要牺牲手感与成本，只为了在手柄上多一块屏幕吗？

我们玩家用机游戏时总是双眼紧盯屏幕，精神高度集中，触摸屏虽说可以带来一些新的操作可能性，却会给玩家带来“目不暇接”的苦恼，要知道一边看手柄一边看电视屏幕是一件很累人的事。如果是为了增加触控操作，任天堂还不如直接给手柄配一块类似于笔记本电脑的触控板，既节约成本又为玩家的眼睛减轻负担。

根据传闻，Cafe触摸屏手柄的另一个好处是可以将主机处理好的画面传输到手柄的触摸屏上显示。能在掌上显示高清家用机级别的画面确实是卖点，但索尼好几年前就在PSP和PS3的联动中实现了类似的功能，而且明明可以在大屏幕上看到的画面非要传输到小屏幕上显示，也没什么实际意义。笔者不禁想起了“太阳能手电筒”……

另一种可能

由于当前的多个传闻都是来自可靠渠道，而且几个版本的传闻都基本吻合，可见其可信度很高。笔者相信关于Cafe大致规格与触摸屏手柄的传闻属实，但这些传闻中都遗漏了一些重要事实。可能触摸屏手柄并非主要卖点，可能Cafe本身就是一部平板电脑，手柄即主机、主机即手柄，接上影音输出线就是家用机，把线拔掉就是可以带到户外的平板电脑。至于传闻中的主机本体图片，也许只是一种信号接收装置，可以无线接收这款“平板电脑”发出的视频和音频信号，然后再通过传统接线与电视和音响连接，这样可以免去平常接线的麻烦以及玩游戏时受线路束缚的不便。也许还可以用它来接收新一代遥控器手柄的信号，满足一些玩家体感操作的需要，也可以满足多人游戏的需要。当今平板电脑已经可以做到与X360接近的游戏性能，把家用机变成平板电脑，实现一机多用，确实是个不错的主意。不过成本会是一个大问题，平板电脑的价位不是玩家易于接受的常识价格，任天堂毕竟不是苹果，没有那么多高消费力的果粉。

不管Cafe会是一种怎样的主机，笔者相信任天堂的低成本原则不会改变。这一切看来只有等到6月份任天堂E3发布会的那一刻才会揭开谜底。



■ Project Cafe的又一张网友假想图。

杂志库 ZAZHIKU.COM

我的首页 | 我的微博 | 好友 | 模板 | 搜索微博、找人 搜索

关于游戏，业界大佬们有话要说！

您还可以输入9字

微博这种新生事物，除了可以获取大量的信息，同时也是一个巨大的社交网络，所以会越来越成为现代人生活中不可缺少的一部分。不过凡事都有两面性，微博难于估计的传播速度有时也是一把双刃剑，它会将原本小小的问题无限放大，造成一些意料之外的结果，想必很多人都有切身实地的体会。

表情 | 图片 | 视频 | 音乐 | 话题 发布

UCG认证

九兵卫

游戏机实用技术资深编辑

282 关注 | 85868 粉丝 | 316 微博



NBGI《铁拳》系列制作人，与《街霸》的小野义德有着不错的私交，也曾多次到访中国。

原田胜弘：小野义德你竟敢来砸我的场子，胆子倒不小！今天就得让你吃不了兜着走！ –评论–



九兵卫：这就是真人原版“街霸对铁拳”！

胜负师：原田老大杀气外露，一看就是在道上跌打多年的，小野这副老好人的面孔明显没有气场嘛～

原田胜弘：今天和CC2的松山洋一边喝酒一边商讨各种坏主意，感觉很不错哦。–评论–



纱迦：你们这是合谋着要祸害哪家游戏公司啊？！俗话说酒后吐真言，这下是暴露出真面目了吧。（笑）

九兵卫：松山洋的表情这么凶狠，良心大大地坏！



CC2社长，代表作为《.hack//》与《火影忍者 疾风传》系列，目前的工作重心为跨平台动作游戏《阿修罗之怒》。

松山洋：如果以后出续作就直接请您来做人设好了！



@原田胜弘：其实我是好人，不信你们看看我在活动会场临时画的《天空机器人》里的角色，是不是还凑合？

松山洋：今天在东京工作室的白板上看到了这个东西，吓了一跳……但这样的涂鸦不用猜我也知道是谁，一定不会是二塚小姐吧？（坏笑）–评论–



▲图中文字：和我缔结契约，成为制作小组的一员吧！

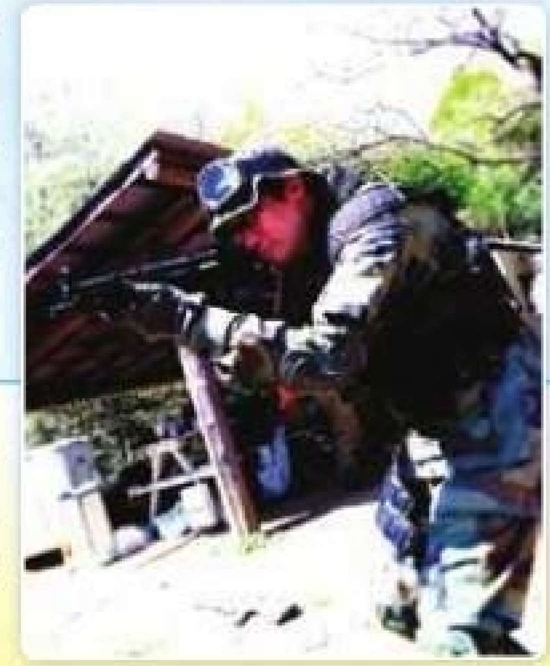
九兵卫：以后咱们招收阳光成员也用这样的广告，大家有没有意见？（被众编拖出去暴打……）

※注：松山洋口中的二塚小姐为CC2社的摄影监督，一直参与“《.hack//》系列”的制作。



《潜龙谍影》系列生父，Konami的明星制作人，拥有自己的开发团队“小岛组”，自称身体的70%都由电影组成。

小岛秀夫：这次参加野外军事训练，教练来自美国侵略者中队，才刚刚两天我就坚持不住了，已经完全没有体力。–评论–



纱迦：这架势也忒专业了，相比之下咱们的野外CS还真是惭愧啊～



小岛秀夫：大腿的肌肉一直在痛，不仅没法爬楼梯，连步行也很困难。白天在野外被虫子咬得非常惨，晚上天气凉所以喉咙在作痛，训练一天下来甚至都没法洗澡。即便如此，我依然显得很有精神，实在太意外了！ –评论–

九兵卫：MP5冲锋枪配上P226手枪，小岛监督的这身行头算是比较轻量级的。不仅装备专业，连关节以及肘部的护垫也一个都不少，看上去真的很帅！

奈落：果然男人年过四十，体力就开始走下坡了么？平时的锻炼和健身还真是不能偷懒。



偶像男声优，隶属事务所Sigma Seven，曾为《FF13》中的西德以及《战场女武神3》的库尔特配音，最近被指和杉田智和私交甚密。

中村悠一：《机战Z2》越是玩得沉迷，我就越是想看剧场版《交响诗篇》，一定会感动得泪流满面！光是剧场版的副标题“彩虹满载”就很有味道！

@杉田智和：明明睡觉前玩了那么多《机战Z2》，做梦却梦见自己一边唱着完全不像长濑智也的歌，一边扛着炮台给朋友劝架，完全莫名其妙啊！ –评论–

纱迦：《交响诗篇》是宇宙级的神作！罚你们去看一千遍！

中村悠一：刚想难得打开PS3试试新买的3D电视，结果却发现PSN挂了，真是悲剧…… –评论–

九兵卫：全球成千上万的玩家现在都和你一样上不了PSN，还是先玩单机吧。

杂志库 ZAZHIKU.COM

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 4 月 11 日～ 2011 年 4 月 17 日

1 第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇 PSP

NEW

第 2 次ス - パ - ロボット大战 Z 破界篇

■ NBGI ■ 2011 年 4 月 14 日发售■策略■ 6980 日元



本作是 PSP 平台第一款原创《机战》作品。游戏收录了《天元突破》、《反逆的鲁鲁修》等近年的热门作品，并在前作的基础上加入了一些全新要素，使系列新老玩家都能很好地融入游戏。多样的分支路线相当谋杀时间，想要体验全部关卡至少要将游戏通关三遍。

本周：307019 套　累计：307019 套

2 职业棒球之魂 2011 PS3

NEW

プロ野球スピリッツ 2011

■ Konami ■ 2011 年 4 月 14 日发售■体育■ 7600 日元



本作是《职业棒球之魂》系列”的正统续作，和以往作品不同，负责本作的是《力量棒球》的制作小组，因此游戏在系统上和前作会有些出入。系列的最大特点就是和日本真实中的棒球赛事进行合作，收录了大量现实中的球员资料。对喜爱棒球赛事的玩家可谓有不小杀伤力。

本周：86 486 套　累计：86 486 套

↓ 3	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	■ 2011 年 3 月 31 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 86364 套 ◆累计 291769 套	NDS
NEW 4	职业棒球之魂 2011 プロ野球スピリッツ 2011	■ 2011 年 4 月 14 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 71264 套 ◆累计 71264 套	PSP

5 女神异闻录 Persona 2 罪 PSP

NEW

ペルソナ 2 罪

■ Atlus ■ 2011 年 4 月 14 日发售■角色扮演■ 5980 日元



本作是 1999 年在 PS 平台发售的《女神异闻录 Persona 2》的加强重制版，故事围绕主人公身边的怪谈而展开。本作在原汁原味移植的基础上还重制了片头动画，基本操作等细节方面也得到了改良。新增的合体技以及“剧场模式”等要素使得游戏更具趣味性。

本周：62 721 套　累计：62 721 套

NEW 6	飞行俱乐部 度假胜地 パイロットウイングスリゾート	■ 2011 年 4 月 14 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 26554 套 ◆累计 26554 套	3DS
↓ 7	地球防卫军 2 携带版 地球防卫军 2 ポ - タブル	■ 2011 年 4 月 7 日发售 ■ D3 Publisher ■动作射击	◆本周 16898 套 ◆累计 80693 套	PSP
NEW 8	职业棒球之魂 2011 プロ野球スピリッツ 2011	■ 2011 年 4 月 14 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 11644 套 ◆累计 11644 套	3DS
↓ 9	真 · 三国无双 6 真 · 三国无双 6	■ 2011 年 3 月 10 日发售 ■ Koei Tecmo ■动作	◆本周 10369 套 ◆累计 410977 套	PS3
↓ 10	圣诞之吻 收藏版 エビコレ + アマガミ	■ 2011 年 3 月 31 日发售 ■角川 Games ■文字冒险	◆本周 9378 套 ◆累计 102448 套	PSP

本周的日本游戏市场新作数量相比前周明显上升，在大量有号召力的新作推动下软件总销量达到前周的 173%。其中《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》以首周 30 万套的成绩占据排行榜第一名的宝座，这同时也是 PSP 平台上销售最好的一款《机战》游戏，虽然相比前作《机战 Z》首周 36 万套的销量还略显不足，但本作分为上下篇发售的形式也在一定程度上保证了游戏的总销量。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 4 月 10 日～ 2011 年 4 月 16 日

1	口袋妖怪 黑 · 白 Pokemon Black / White Version	■ Nintendo ■ 2011 年 3 月 4 日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 115134 套 ◆累计 3417805 套	NDS

2 迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验 X360



Michael Jackson: The Experience

■ Ubisoft ■ 2011 年 4 月 12 日发售■音乐■上周排位：–

听着熟悉的曲调，看着熟悉的舞步，相信一定会感动无数喜爱迈克尔 · 杰克逊的玩家。本作活用 Kinect 的体感功能，玩家只要在客厅跟着画面提示做出相应动作，就能像迈克尔 · 杰克逊那样跳出一个个经典动作，而 X360 版还支持麦克风演唱，真正让玩家们过足天王瘾。本作是所有喜爱 MJ 天王的玩家们不可多得的佳作。

本周：95 831 套　累计：95 831 套

3	跳舞吧 2 Just Dance 2	■ Ubisoft ■ 2010 年 10 月 12 日发售 ■音乐■上周排位：2	◆本周 67160 套 ◆累计 4579005 套	Wii

4 乐高大战 忍者出击 NDS



LEGO Battles: Ninjago

■ Warner Bros ■ 2011 年 4 月 12 日发售■策略■上周排位：–

本作是《乐高》系列”在 NDS 平台上以即时战略为卖点的第二部作品。游戏在前作的基础上对系统进行大幅度强化，从电脑 AI、人物比例、游戏画面等各处细节着手并加以改进，使玩家更容易沉迷其中。此外，游戏的收集要素颇具诚意，玩家必须花费大量时间才能收齐所有的隐藏要素。

本周：59 947 套　累计：59 947 套

5	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 55228 套 ◆累计 13071343 套	Wii
6	迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验 Michael Jackson: The Experience	■ Ubisoft ■ 2010 年 11 月 23 日发售 ■音乐■上周排位：15	◆本周 46371 套 ◆累计 1674322 套	Wii
7	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■体育■上周排位：9	◆本周 40335 套 ◆累计 8505277 套	Wii
8	COD：Black Ops COD: Black Ops	■ Activision Blizzard ■ 2010 年 11 月 9 日发售 ■主视角射击■上周排位：14	◆本周 37928 套 ◆累计 8701411 套	X360
9	孤岛危机 2 Crysis 2	■ EA ■ 2011 年 3 月 22 日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 32909 套 ◆累计 405873 套	X360

10 杀戮地带 3 PS3



Killzone 3

■ SCE ■ 2011 年 2 月 22 日发售■主视角射击■上周排位：11

作为 PS3 平台上的第一方大作，本作有着精美的游戏画面、火爆的战斗场景以及丰富的兵种职业。在高难度模式下敌兵高智商的 AI，枪支重力系统，各种各样的载具等等，都是本作精髓的体现。此外，游戏的网战模式异常刺激，不仅考验个人的游戏水平，不同兵种间的配合也会使战术产生千万种变化，一旦沉迷将谋杀大量时间。

本周：30 126 套　累计：784 412 套

进入 4 月中旬，美国游戏市场的新作数量开始减少，加上 3DS 上没有什么吸引玩家的大作问世，导致本周榜单上前 20 名的游戏仅有《迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验》和《乐高大战 忍者出击》两款新作，这种青黄不接的现象也让不少长卖性游戏重新进入人们的视野。硬件方面，大部分主机销量相比之前几周都有明显下滑，除了缺乏拥有竞争力的作品刺激市场外，硬件市场逐渐饱和也是一个因素。

杂志库 ZAZHIKU.COM

新作打榜

①进入 4 月后，日本市场出现多款极具号召力的作品，不仅有符号日本玩家体育口味的《职业棒球之魂 2011》发售，还有《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》、《女神异闻录 Persona 2 罪》等重量级游戏问世，其中《汝名爱丽丝?》更是因为其独特的剧情和 IF 社良好的口碑吸引不少女性玩家购买，有兴趣的玩家不要错过。

② 3DS 登陆欧美游戏市场 2 周后，因为缺乏后续作品支持陷入和日本游戏市场一样的困境，加上不少玩家反映在 3D 模式下长时间游戏容易造成身体不适，导致 3DS 在欧美市场的热度有所下降。

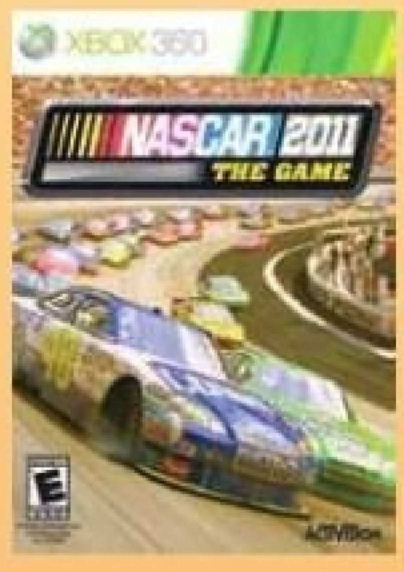
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 4 月 4 日～2011 年 4 月 10 日				
16	PSP	汝名爱丽丝?	2011.4.7	5,804 套
21	PSP	边境公主 携带版	2011.4.7	4,672 套
25	3DS	火影忍者 疾风传 忍立体绘卷 最强忍界决战	2011.3.31	12,298 套
30	X360	弹魂	2011.4.7	3,655 套
36	3DS	高达 3D 战斗	2011.3.24	2,956 套
2011 年 4 月 11 日～2011 年 4 月 17 日				
12	PSP	最终幻想 Ⅳ 完全收藏	2011.3.24	169,039 套
15	3DS	任天狗 + 猫	2011.2.26	186,847 套
22	PS3	孤岛危机 2	2011.4.1	21,103 套
25	NDS	好想告诉你 传达的感受	2011.4.7	15,423 套
40	PSP	苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ	2011.3.31	35,132 套

本作改编自同名漫画，以主角爱丽丝（男）的视点再现原作的各种精彩情节，并加入了丰富多彩的原创剧情。是 IF 旗下难得一见的正常向 AVG 游戏。声优方面有樱井孝宏、井上和彦等知名声优加盟，喜欢女性向 AVG 的玩家不要错过。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 4 月 3 日～2011 年 4 月 9 日				
12	X360	云斯顿赛车 2011	2011.3.29	108,700 套
15	PS3	泰戈伍兹高尔夫 PGA 巡回赛 12	2011.3.29	97,186 套
20	3DS	飞行俱乐部 度假胜地	2011.3.27	111,427 套
24	X360	龙之世纪 Ⅱ	2011.3.8	482,127 套
26	3DS	任天狗 + 猫	2011.3.27	94,107 套
2011 年 4 月 10 日～2011 年 4 月 16 日				
16	3DS	超级街头霸王 Ⅳ 3D	2011.3.27	176,198 套
27	Wii	乐高星球大战 Ⅲ 克隆人的战争	2011.3.22	167,483 套
32	PS3	迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验	2011.4.12	16,469 套
33	PS3	云斯顿赛车 2011	2011.3.29	107,032 套
38	3DS	飞行俱乐部 度假胜地	2011.3.27	125,992 套

本作是“《云斯顿赛车》系列”的最新作品，游戏忠实地还原了美国云斯顿大赛的火爆刺激，玩家不仅可以扮演一名著名车手在斯普林特系列赛中一举夺魁，还能控制自己培养的角色参加各类赛事，丰富的游戏模式很容易让玩家沉迷其中，推荐所有喜欢赛车游戏的玩家尝试本作。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	4 月 4 日～4 月 10 日	4 月 11 日～4 月 17 日
1	3DS	897 095 台	32 910 台	28 252 台
2	PSP	716 776 台	35 478 台	23 846 台
3	PS3	427 320 台	22 431 台	22 265 台
4	Wii	236 114 台	8 825 台	8 122 台
5	NDSi LL	186 754 台	8 386 台	7 724 台
6	NDSi	158 709 台	8 035 台	6 809 台
7	X360	35 619 台	1 906 台	1 898 台
8	PS2	26 398 台	1 395 台	1 261 台
9	NDSL	16 957 台	514 台	423 台
10	PSPgo	14 066 台	356 台	207 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

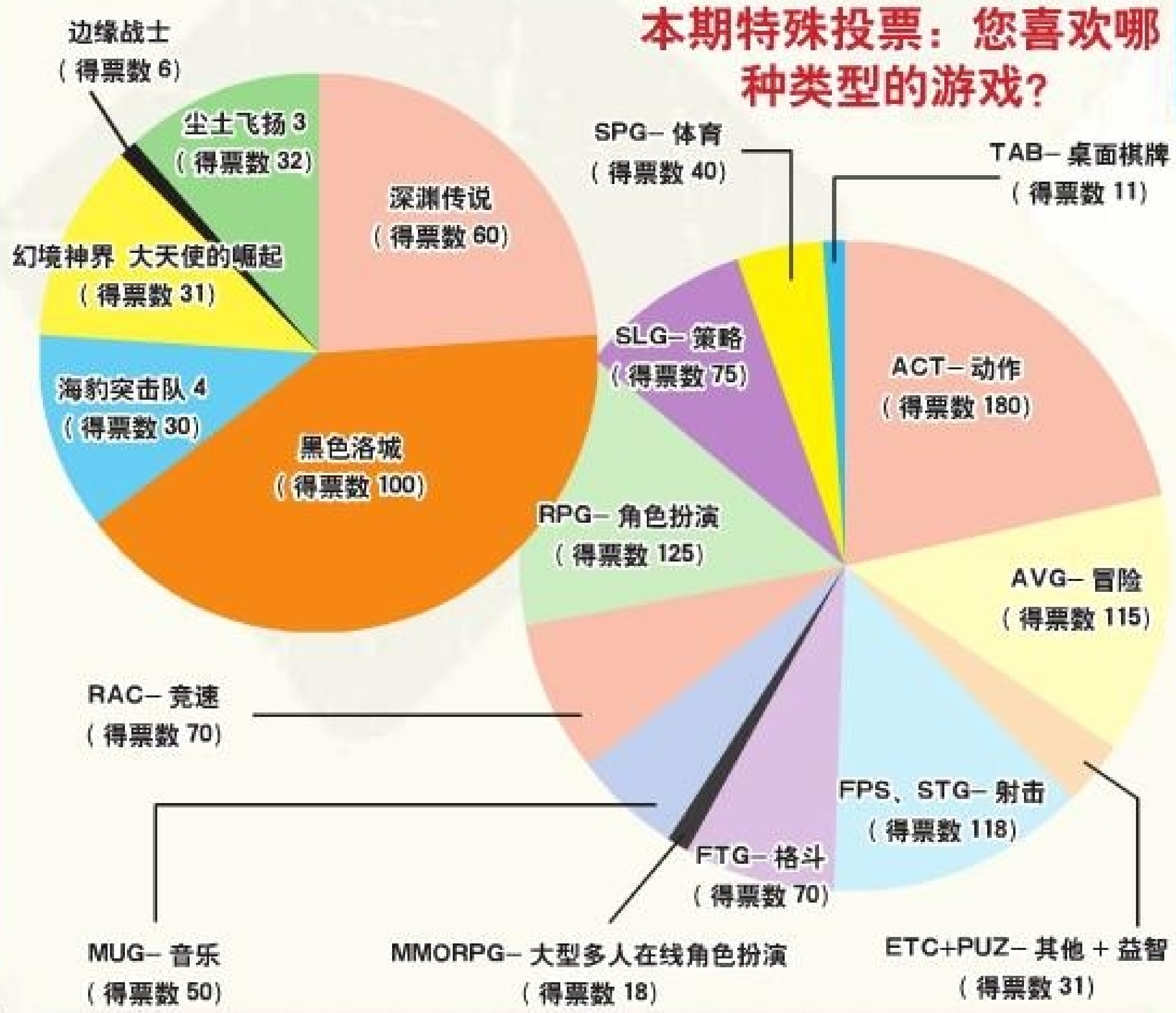
名次	机种	总销量	4 月 3 日～4 月 9 日	4 月 10 日～4 月 16 日
1	PS2	55 756 199 台	20 270 台	19 378 台
2	NDS	55 262 508 台	51 624 台	49 567 台
3	Wii	41 347 214 台	60 712 台	64 119 台
4	X360	31 310 847 台	72 527 台	78 938 台
5	PSP	21 938 125 台	20 691 台	17 814 台
6	PS3	19 461 108 台	56 689 台	56 635 台
7	3DS	740 702 台	138 050 台	90 598 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

@读者期待榜@

相信大家拿到本期杂志，已经是春夏交替的 5 月吧？5 月是各平台大作频发的时期，但也是非常容易感冒的季节，洛克的寝室（大学）里就有几名同学“中招”，在这里也提醒各位注意身体，毕竟要想开心游戏，没有一个健康的身体是万万不可的。下面，就让我们开始本期的“读者期待榜”吧！随着技术水平的提高，现在的游戏类型并不限于传统的 ACT、RPG 等游戏，像 FPS 等众多在以往因为技术不足而无法制作的游戏类型也纷纷出现。于是本期的特殊调查内容便是“各位最喜欢的游戏类型”，各位也不妨根据调查表看看，自己是属于大众玩家呢，还是属于“车枪球神作党无视党”的小众玩家。顺便说一下，每期的调查表都会在 UCG 的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加 274 期投票的读者将有机会参加 275 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。

274 期排行榜最期待游戏调查



读者评论

深渊传说

雨末°憩：现在的生活越来越忙碌，游戏的时间越来越少。所以一些益智类和快节奏的游戏渐渐占领一席之地。但对于本人来还是喜欢在闲暇的时间里，慢慢体会虚幻世界中的故事。《深渊传说》在剧情上强调的“正统”，也是现实人类值得反思的事情。黑与白，穷与富，其实都一样。只要拥有心，那大家都是平等的。期待《深渊传说》在 3DS 平台上大有作为！

海豹突击队 4

紫瞳：无战争不兄弟。

俞冠乾：本作的品质可以信任，喜欢团队合作类射击游戏。攻敌讲究配合。

边缘战士

dthlzdy123：本人喜欢射击游戏，而《边缘战士》结合了 FPS 的射击要素和时下流行的跑酷，不知会擦出什么样的火花。

黑色洛城

omushi：本人是本格推理小说谜，最近正沉迷于各种完美犯罪及未解决谜案。这个时候突然冒出来的《黑色洛城》无疑 360 度毫无死角地刺激着我啊……

xialulu：很期待人物表情的革新进化，游戏的设定时代背景也颇感兴趣。

幻境神界 大天使的崛起

笛音：大丈夫，萌大奶！既然已经造好了势，好奇的人自然不能放过这么一款看上去神奇的游戏啦～

云水禅心：日本业界太需要这样一款异质创意的传统游戏了

尘土飞扬 3

赵旭：想再次体验被尘土包围的朦胧美。

terry0093：《尘土飞扬 2》就已给我惊喜，希望本作继续为我们带来意想不到的快乐。

杂志库 ZAZHIKU.COM

街头霸王对铁拳	Capcom		格斗
多机种	STREET FIGHTER X TEKKEN		日版
	发售日未定	1～2人	售价未定
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：未定



CAPCOM 新作五连发 No.1

梦幻格斗初具成形 十大角色一举公开

去年暑期，两大格斗系列的现任掌门小野义德和原田胜弘携手宣布，2D格斗天尊和3D格斗旗舰将顺应业界融合之道，实现极度震撼的跨界合作，创造一款格斗游戏玩家梦中才会有的作品，那就是《街霸对铁拳》！由于当时公布的只是一段概念影像，而且制作人也坦言开发度还非常低，所以漫长的等待是顺理成章的。不过最近，Capcom却意外地放出了本作大量的新情报，包括系统在内的很多情况已趋于明朗。首批确定参战的角色有十名之多，经典角色的设定图全部重新绘制，在本次的“前线狙击”当中，各位玩家也能一一欣赏到。另有小野和原田两位掌门的专访，两大系列的支持者可不要错过。





隆 RYU 执着的求道者

“《街霸》系列”的万年主人公，师承于空手道大师刚拳，拳法源自暗杀术，招式简洁朴素，但极具破坏力。为寻找更强的对手，不断挑战自我，隆总是背着行囊在世界各地旅行，进行着严格而又艰苦的修行。这种执着的信念，也让很多格斗玩家将隆视为自己的目标。





制作人专访

本次采访的对象是本作的制作人小野义德（以下称“小野”）先生，他以前负责过《街霸ZERO》和3代的音响工作，但到《街霸Ⅳ》时代已晋升为制作人，《街霸Ⅳ》的成功也奠定了他新一代《街霸》掌门的地位。另一位是《铁拳》玩家非常熟悉的原田胜弘（以下称“原田”）先生，他一直都是“《铁拳》系列”开发团队中的核心人物，目前正在全力制作系列最新作《铁拳TT2》。本次访谈会涉及两大系列合作感想、3D格斗版《铁拳对街霸》、游戏系统和收录角色等玩家感兴趣的话题。

力求呈现出铁拳的风格

——看过游戏的实际画面之后，感觉《铁拳》中的3D角色变成2D之后，并没有什么违和感，原田先生您觉得呢？

原田 我们原本一直都是把角色做成半写实的剧照风格，而这一作品采用的是漫画风格，不论是角色的动作还是表情，都很有漫画的感觉，取镜的角色也十分出色，如果由我们来做的话，应该是做不到的吧，呵呵。

小野 我们在人物方面尽量保持了《铁拳》的特色，风格上则向Capcom靠拢，所以实际玩起来会有统一的感觉。

——原田先生在选角、招式设计等方面提出过什么建议吗？

原田 我提出过诸如“这个角色很受欢迎”之类的建议，但提的时候并不那么正式，还是全部交由Capcom方面来决定的。

小野 所以当我把测试版拿到NBGI的工作室去让他们看看游戏内容时，现场马上就沸腾了，大喊“哇！原来是这样的啊！”

原田 其实我本来就觉得不应该随便提出什么意见，让他们按自己喜欢的来，这样做出来才会有Capcom的味道。

©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©NAMCO BANDAI Games Inc.

杂志铺 ZAZHIKU.COM

恶魔之血继承者

KAZUYA

三岛一八

尼娜自幼接受父亲的严格训练，学习以合气道、骨法为基础的暗杀术，并逐步成长为一流的刺客。对于服务对象尼娜并不挑剔，只求完美地完成暗杀任务，三岛财阀便是尼娜的大客户。40 多岁的尼娜依靠三岛财团的人体冷冻技术保持了青春，让这个冷艳的杀手更具神秘感。

神秘的美女刺客

NINA

尼娜



三岛家的一员，曾从父亲手中夺过“三岛财阀”的控制权，掌握着巨额财富、超越时代的高科技和强大的军事力量，是一个为达目的不择手段的野心家。一八的格斗流派是“三岛流喧哗空手”，同时体内的恶魔之血又让他拥有一些异于常人的能力，眼中可以发射激光。





隆的同门与宿命对手

KEN

肯

肯是隆的同门师兄弟，两人曾一起修行并切磋。与隆的修行者身分不同，肯是大富豪“马斯塔家族”的少爷，性格上有些狂放不羁，相同的拳法由肯使出也显得更为华丽。肯没有因为家境优越而放松对自己的要求，与隆的关系既是兄弟又是宿敌，腿上功夫肯要更胜一筹。

2对2组队热斗 使用TT规则！

本作采用 2 对 2 的形式，而且为了与 Capcom 的“VS 系列”有所区分，并具有两大系列自身的特色，对战规则是以《铁拳 TT》为蓝本的。也就是说，一方的两名队员各有一条体力槽，但只要其中一人的体力为 0 时，哪怕另一人为满血状态，依然会输掉比赛。因此战斗中讲究的是及时换人和在安全的时机下换人。受损体力的半透明部分为可回复的部分，只要队员被换下场，这部分体力就会慢慢涨回去。游戏中鼓励使用换人连续技，因为可以直接打掉半透明的可回复部分，限制对手的回复量。简单来讲，把本作当成是一款 2D 版的《铁拳 TT》来玩也是可以的。

——在宣传片中可以看到尼娜有全新的招式，这部分也是由Capcom自己构想的吗？

小野　是的。基本上我们会选出《铁拳》玩家最常用的招式放到角色身上，不过还是会追加一些新招式。当然了，在构思新技时，我们总是会力求呈现出《铁拳》的风格。

——那么《街霸》方面的角色也会追加新招式吗？记得去年的概念影像中隆就使出过一招“上段足刀蹴”。（注：《街霸III》中隆的足技，有浮空效果，在4代中未收录）

小野　这次不只是想让角色来个大集合，在招式方面我们也希望能够面面俱到，所以会加入《街霸IV》中没有的招式。

——这次合作企划中同时发表了由NBGI开发的3D格斗《铁拳对街霸》，在制作3D版时也计划追加新招式吗？

原田　如果要采用《铁拳》系统来控制《街霸》角色，那现有的招式数量肯定是不够用的，所以我们的确想着要加入新招式，不过这部分实在是相当累人啊！（笑）我想要呈现出那种隆并不只是因为会用波动拳才强，就算只以结实的肉体对战也一样强大的感觉。

——会不会有人提到，加入了《铁拳》系统后，波动拳要怎么办之类的意见？

原田　这个嘛……如果把波动拳去掉，那就等于没有隆，所以必须保留下来，但是要怎么把它和《铁拳》系统相结合是我每天都在头痛的事。

小野　那你们真是辛苦啦！（笑）

这次没有拯救攻击！

——既然提到了波动拳，那我顺便问一下，关于《铁拳》方面的角色有没有计划设计像波动拳那样的飞行道具呢？

原田　我的确提过“让一八发出波动拳也无所谓啦”，哈哈！

杂志库 ZAZHIKU.COM

丧失记忆的佣兵

ABEL

亚伯



丧失记忆的亚伯是来自《街霸Ⅳ》的新角色，其格斗流派为军用综合格斗术，是在其长期的佣兵生涯中习得的，招式中有不少出其不意的投技。亚伯为探寻自己的身世之谜而踏上擂台，因得知“影罗集团”与之有关，所以一直在搜集这个邪恶组织的情报，与古烈因此结识。

继承战友遗志的大兵

GUILE

古烈

美国大兵古烈虽然必杀技只有音速手刀和脚刀两种，却以绝对的实战主义成为“《街霸》系列”实力强劲的元老级人物。古烈个性沉着，极富正义感，因好友那什在追查神秘的犯罪组织时失踪而开始介入对“影罗集团”的调查，决心打倒该组织首领维加并摧毁“影罗”。



沉默寡言的摔角手

KING

豹王



在职业摔角界叱咤风云的豹王原本是一个孤儿，之后跟随师父铁甲豹王学艺，在职业摔角场上获得的奖金多用于支撑孤儿院的开支，是一位充满爱心的格斗家。铁甲豹王在一起酒吧斗殴中被马杜克误杀，豹王虽有机会杀死马杜克却最终放弃了无谓的复仇，双方的仇恨得以化解。

有六键操作
也有四键操作

两大格斗系列均有自成一派的操作方式，《街霸》是经典的六键操作模式，而《铁拳》对应四肢的四键操作让出招变得直观。如何让不同风格的操作得以融合是本作面临的第一道难题。《街霸对铁拳》采用的是相对保险的解决之道，并没有强求将二者“统一”，而是采取了“并存”的方式，《街霸》角色依然是六键操作系统，但换成《铁拳》角色时又变成了四键，让两作的FANS玩起来不会有隔阂感。不过《铁拳TT》里是有换人键的，加上换人键的话岂不是要设计7个按键？目前官方尚未对换人键进行详细说明，但《街霸》角色换人时采用按键组合（某两键同按或三键同按）的可能性较大。

小野 基本上我并不打算要追加飞行道具。不过这样一来，很可能出现有飞行道具的角色占据绝对优势，所以我打算在本作中加入就算被飞行道具压制，也可以有效应对的机制。

——像《街霸Ⅳ》中的拯救攻击（SA，指令为中拳+中脚，可承受对方的一次攻击并反击的系统）就是对付飞行道具的手段之一，那么本作中也有拯救攻击吗？

小野 我们没打算加入拯救攻击。

原田 啊？原来是这样啊，我现在才知道。（笑）

小野 我在制作《街霸Ⅳ》时就已经考虑到门槛高低的问题，而这次我想要吸引更多的新玩家踏入格斗游戏领域，所以会尽可能不把系统设计得过于复杂。虽说拯救攻击也很简单，只是同时按两个键罢了，但是我想为本作设计更为简单方便的系统。至于这个系统详细的内容，就得麻烦各位再多等一阵子了。

——真是令人期待啊！（笑）对了，在游戏影像中还有《铁拳》角色用上勾拳把对手打浮空再追击的很有《铁拳》味道的动作，这部分也很让人兴奋啊！

小野 因为我觉得空中连技的爽快感毕竟是“《铁拳》系列”的一大乐趣，所以本作也可以打出这样的连技。不过要是搞得太过火了，那就会变成像新妻兄的作品了（注：指的是由新妻良太担当制作人的《漫画英雄对Capcom 3》）。所以目前还需要再调整一下，以呈现出本作独有的风味。

——原来如此！接下来说说角色方面的话题吧，目前已经公开了十位出场角色，那其他出场角色都定下来了吗？

小野 已经确定了七八成吧。

原田 以后会陆续发表新角色的。之前也是看到游戏画面时，才发现原来这家伙也要出场了啊！（笑）

杂志库 ZAZHIKU.COM

狂暴的巴西格斗家 马杜克

MARDUK



力量惊人的马杜克出道四年未尝败绩，但狂暴蛮横的性格令他付出了代价，酒后误杀铁甲豹王让他苦尝牢狱之灾，并被摔角组织逐出门户。之后与前来复仇的豹王一战，令他幡然悔悟，两人和解后建立起了友谊，经常一起参加比赛。这一次，他也是做为豹王的搭档加入新战局的。

力与速的终极肉体 鲍伯

BOB



格斗游戏中十分另类的角色，身材壮硕却不属于摔投系。鲍伯原先是个精瘦的搏击天才，因为打不过体格健壮的对手而痛下决心，以牺牲帅气的外表为代价大幅增加体重，同时依靠艰苦的训练让力量增加的同时不令速度下降，其敏捷的身手很容易让人联想到武打明星洪金宝。

女性格斗家大姐大 春丽

CHUN-LI

春丽是“《街霸》系列”中第一位女性角色，也是格斗游戏类型中最著名的女性格斗家。出生于香港的她是一名国际刑警，为追查毒品犯罪和杀害其父亲的幕后黑手而与维加为首的“影罗集团”作战。华丽的腿技是春丽的招牌，而旗袍、包包发型、粗壮的双腿则是她的标志。



春丽和鲍伯的搭档是谁呢？

官方公布的角色都是两个两个一组的，隆和肯、一八与尼娜、亚伯和古烈、豹王和马杜克，他们彼此之间都有着密切的关系，但春丽和鲍伯两人是独立公布的，与之搭档的角色尚未公开，不由引发猜想。还是请各位玩家密切留意后续报道吧。

——那么没有在《街霸IV》中登场的角色也会在本作中成为可操控的角色吗？

小野 这个……目前还不能透露，呵呵！

原田 其实连《街霸Ⅳ》中才登场的新角色都加入到本作当中了，所以就算今后还会发生什么也不用太过意外啦！（笑）

小野 请大家抱着“我想用的某角色有可能加入”的期待耐心等下去吧！（笑）

让FTG热潮再度升温

——自从本作发表之后，玩家的反应如何？

原田 反应十分热烈啊！很有意思的地方是《铁拳》玩家与《街霸》玩家之间的交流大大增加了，不仅是在日本，全世界都有这种现象！

——这应该是两大格斗系列的忠实玩家遍布世界的关系吧。

原田 这让我深深觉得推出这个计划是非常值得的啊！

小野 我急切地希望举办公开赛，让《铁拳》和《街霸》的玩家可以站在同一舞台上相互切磋，最好打到Capcom和NBGI的标志全被打烂的地步，哈哈哈哈！然后等原田那边制作的3D格斗版本出来以后再热热闹闹搞一次，我想这股气势一定会越来越强的！

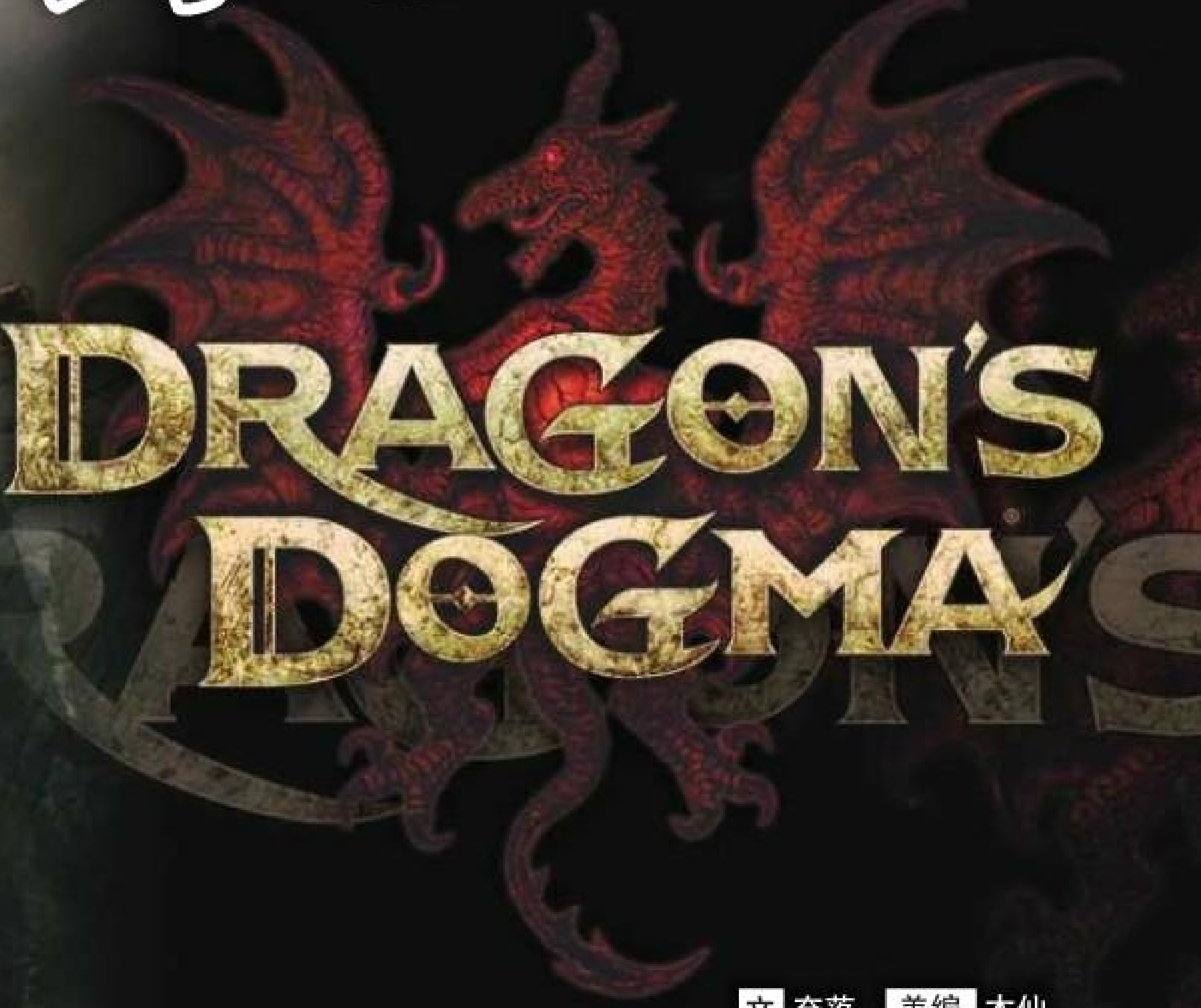
原田 大家都说上世纪90年代是格斗游戏的黄金时代，但是现在举办的大型比赛要比当时多得多。我还想尽我所能为格斗游戏再加温，让这股热潮持续下去。

小野 本作是把大家认为不可能碰到一起的两款游戏结合到一起，是犹如庆典般的作品。离游戏正式发售还有一段时间，还请大家耐心等待，在此之前大家可以玩一下《超级街霸Ⅳ 街机版》和《铁拳TT2》，在此先谢谢大家的支持了！

杂志库 ZAZHIKU.COM

Capcom“西进运动”的野心之作！





文 奈落 美编 木仙

龙之信条	Capcom	动作
多机种 Dragon's Dogma		美版/日版
预定2012年初	1人	售价未定
对应周边未定		

昔日的动作天尊近期终于再度显露王者之相，半遮半掩了许久的神秘作品终于在近期公布。《龙之信条》是Capcom云集本社精英打造的一款多平台动作冒险游戏。本作采用自家的得意引擎MT Framework，呈现出龙与魔法存在的经典西方魔幻世界观，多人协力对抗巨大怪物的游戏形式和升级要素让人不禁联想到Capcom正在锐意打造一款具有美式RPG风格的《怪物猎人》!

CAPCOM 新作五连发 No.2

强大的制作班底，构思三年，打造两年的大作！



本作由Capcom现役王牌制作人小林裕幸和得力搭档伊津野英昭领衔制作。这两位分别担任制作人和导演，在《鬼泣4》中已经形成默契，其实力也是值得信赖的。加之此次集结了社内众多精英和大量资源，显示出本作是一款面向世界玩家的野心之作。游戏发生在剑与魔法的奇幻大陆，几十年前巨龙复活和各种魔兽突然出现开始袭击乡下的一个小渔村。主人公就是这个小渔村的平凡居民，但是意外地被前来袭击的巨龙选中。巨龙用未知之力夺去了他的心脏，并用意念之力告诉主人公“想要你的心脏，自己来取！”被夺去心脏的人也同时被赋予屠龙的使命，他们被称为“觉者”。

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED

主人公





■主人公被巨龙夺取心脏的瞬间



■主人公只是这里的一位平凡青年，一位形象上比较照顾东方人审美的西方人……

琦娜

主人公的青梅竹马，朴素但是坚强的一位女孩。主人公的安危时刻牵动着她的心。

“为什么龙会复活？又为什么主人公会被选中？整个冒险的目的就是解开这些谜底。顺便一提，Dogma 是教诲、思考的意思。”导演伊津野英昭在解释本作故事背景时如是说道。



■埃德曼接见主人公

埃德曼



曾经击杀龙的英雄，也为半岛带来了长久的和平。作为地方领主居住在城内。为了防止龙再次袭来，一直在积极地构筑防御工事和整备军队。

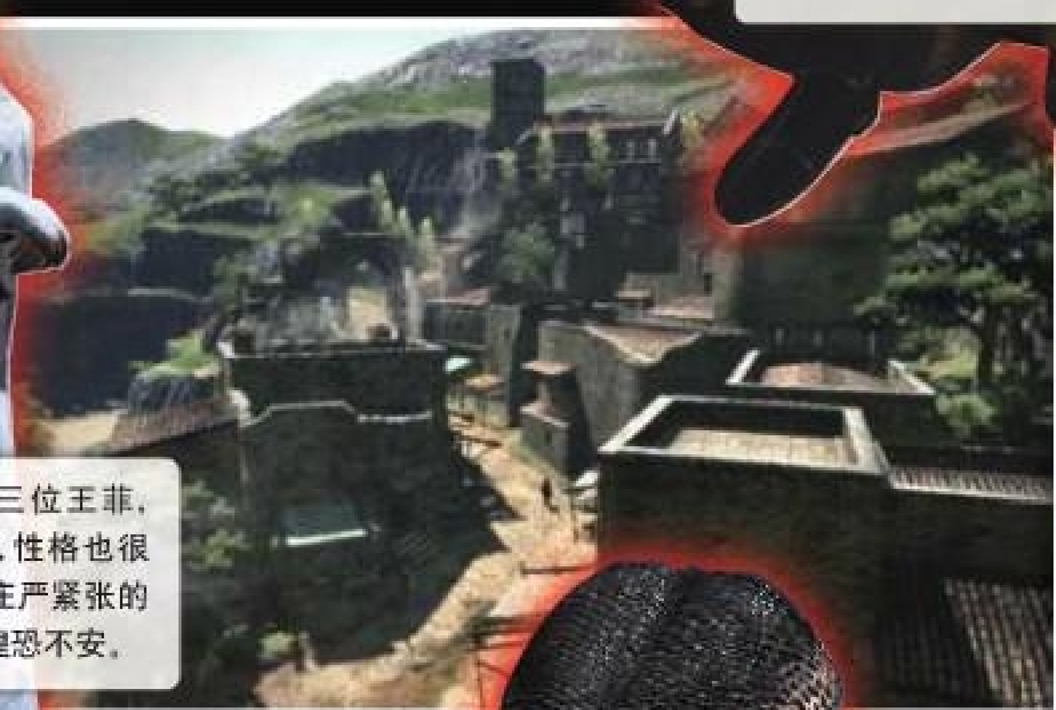


■古朗・索兰城堡中隐藏等待主人公的是危险的漩涡还是无尽的荣誉？

本作的剧情将会强调厚重感和幻想味道。除了故事最开始的小渔村卡萨迪斯中的生活情景安详平和，处处都是渔民们的生活气息。随着故事的发展，主人公还会前往古朗・索兰城，那时一座英雄之城。曾经击杀恶龙的伟大战士埃德曼是这座城的领主，他将给主人公带来怎样的命运？

埃莉诺雅





领主的第三位王菲，气质非常高贵，性格也很温柔。居住在庄严紧张的城内稍稍有些惶恐不安。

阿德罗



■平静安详的小渔村

小渔村卡萨迪斯的村长，可以说是琦娜和主人公父亲一般的存在，从小照顾二人长大。虽然年迈但是身子骨非常硬朗。





不少人对本作的第一反应就是——为什么一群日本人制作的野心大作，感觉上像是一款欧美游戏？的确，本作给人的第一印象就是欧美奇幻 RPG。人设方面和日式游戏相比纯朴彪悍得不可思议，很难想象这是一款日本人开发的游戏。然而画面表现毕竟是外衣，究竟作品的感觉如何，还需实际游戏之后才能见分晓。

美式怪物猎人?!辽阔世界中的动作角色扮演！



从公布的截图中我们能看到，本作的敌人大都是巨型的怪兽。玩家可以选择的职业有擅长物理攻击的战士、擅长魔法的法师、远程弓箭近身匕首的敏捷型游侠三种经典职业，而且角色的外貌和性别是可以自己定义的。战斗时，可以允许四名角色登场，其中一人为玩家操纵的主人公，其他的均为AI。本作中的AI被称为“Pawn”（意味国际象棋中的兵、卒）玩家可以在城镇中雇佣自己的Pawn，也会有一些剧情NPC成为Pawn。玩家可以打造具有自己个性的Pawn，在战场上通过简单指令与其合作，带上特定的Pawn参战对某些怪物可以事半功倍。不但如此，玩家也可以把自己的Pawn上传到网上供世界其他玩家使用。这种间接“联机”也是游戏目前公布的独特联机方式。



▲除了巨大BOSS之外，也有哥布林等杂兵。玩家可以抓起杂兵，呼叫队友协力攻击









战斗系统的特色是“抓”

“抓”是本作战斗系统的个性之一。在过去的游戏中，玩家在和巨大敌人战斗时往往只能攻击其下盘或者足部很小的地方，看上去显得螳臂当车，甚至会失去真实感。本作的“抓”系统会改变这种情况，玩家可以抓住巨大怪物的某一部分，进行攀爬攻击。这样一来就可以更有效地攻击到怪物的弱点，搏斗的场面看上去也更加刺激真实。实际上这种玩法很早之前的《旺达与巨像》已经表现得非常精彩了，近期的《恶魔城 暗影之王》中的几场BOSS战时也有活用这一系统。

RPG要素满载！游戏内容丰富！



▲主人公是在接受某种加冕么？

本作是拥有升级等RPG要素的。我们不难猜想，既然职业分为战士、法师、游侠，是否也拥有纸娃娃换装系统和美式RPG中的自由加点的技能树呢？理想是美好的，不知道Capcom会不会给我们一个同样美好的现实。目前游戏公布了一个巨大的欧风城市，其中拥有200人以上的NPC，并且各自拥有自己的作息时间和行动规律。这一点不免让人联想到著名的《上古卷轴Ⅳ》，不过期待Capcom能短时间内在NPC自由度方面赶超《上古卷轴Ⅳ》也许不太现实，好在制作人宣称这200多位NPC均有全程语音。本作的预计游戏时间将超过100小时，主线流程30小时。



◀巨大的狮鹫，看上去就是难缠的劲敌



▲作为被选中的人，主角的心脏也被龙夺去



■巨龙现身



无尽的期待

本作东西合璧的感觉和制作方的态度，加之颇具卖相的系统都让人充满了期待。除了期待，也难免会有一些疑问。比如：目前官方公布的联机模式有一些失望，只说可以借用玩家的Pawn进行组队战斗，暧昧地表示不能玩家之间直接联机。这一点恐怕很多期待本作是一款"怪物猎人式"游戏的人会比较失望。不过究竟如何还要等官方继续公布。还有一点是职业技能与动作要素之间的平衡性，既然宣称具有角色扮演要素，三大职业应该就有丰富的技能。大家都知道《怪物猎人》甚至这一类的游戏玩家的操作技术才是硬功夫。不知道本作的技能丰富以后会不会影响动作部分的乐趣。第三点疑问，本作到底是"旅行式"RPG还是"据点式"RPG？从目前的情况来看后者的可能性很大。一般来讲，"据点式"RPG的剧情表现往往会偏弱。希望本作能给玩家一个满意的答复。具体续报，敬请留意！

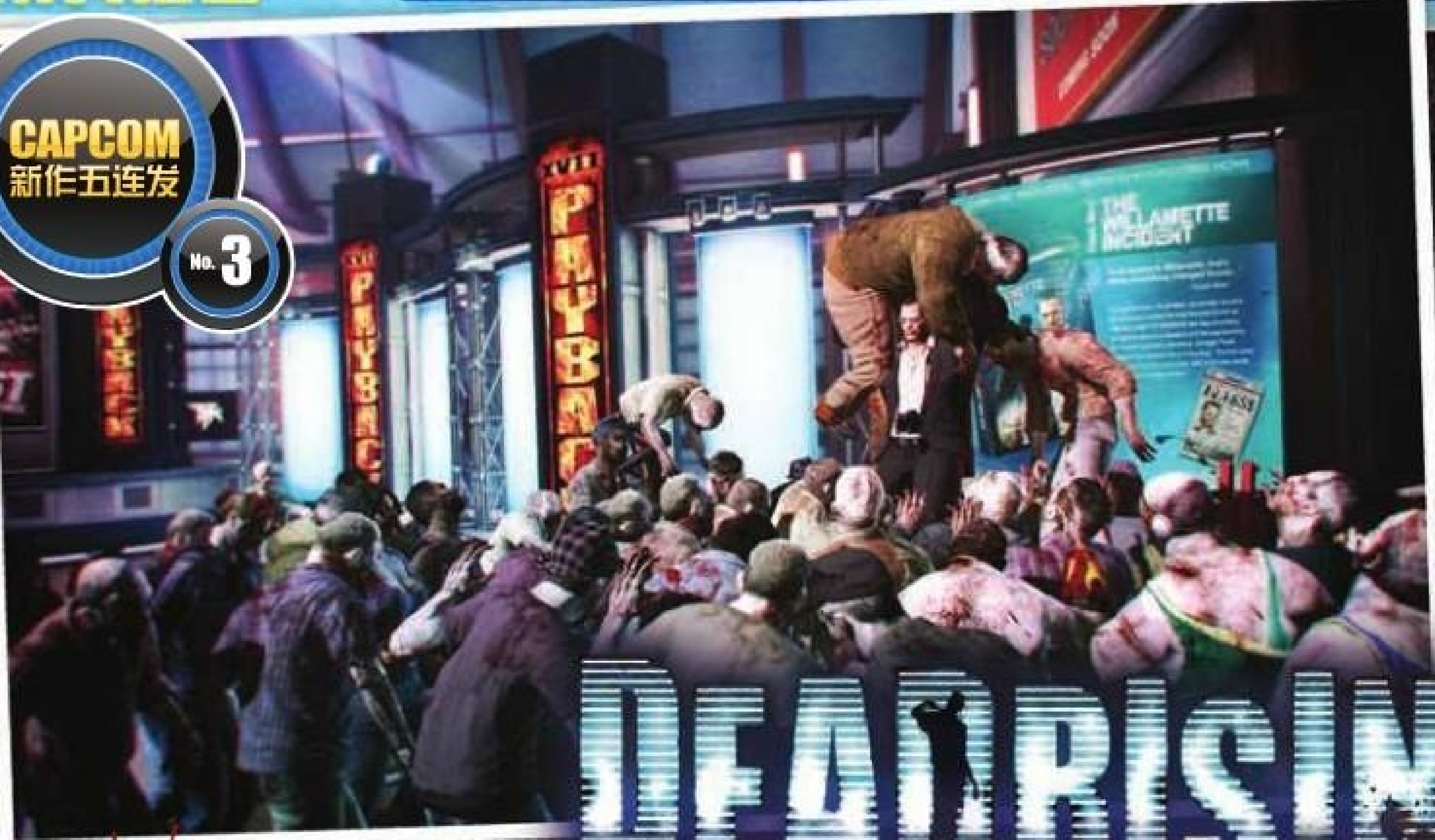




■制作人小林裕幸和导演伊津野英昭

ZAZHIKU

CAPCOM 新作五连发 No.3



玩家和媒体对《丧尸围城 2》的评价没有 1 来得高，更有一些死忠对于 1 代的主人公弗兰克 · 威斯特未能在游戏中出现感到不满。尽管官方后来推出了可以使用弗兰克的《丧尸围城 2 CASE WEST》，但下载游戏的流程肯定不能和光盘游戏相比，而且该作还是 X360 独占的。终于，官方决定将弗兰克再次扶正了，不过这回为大家带来的不是 3 代，而是以弗兰克的视角进行的 2 代！

文 纱迦　美编 一刀

DEADRISING 2 OFF THE RECORD



丧尸围城2 番外篇	Capcom	动作
Dead Rising 2: Off The Record		美版
预定2011年秋	游戏人数未定	售价未定
对应机种为PS3及X360		

多机种

弗兰克 · 威斯特



混迹于《失落的星球》、《龙之子对 Capcom》等游戏多年之后，超人记者弗兰克终于重操旧业。西装革履的他看上去依然硬派，但稀疏的头发、发福的身材、满脸的皱纹已经暴露了他的衰老。

系列回顾

丧尸围城

美国科罗拉多州的维拉米特爆发了丧尸疫情。为寻找爆炸新闻，记者弗兰克勇闯尸城，在三天内和众多幸存者一起合作，逐步揭开了事件的真相。

丧尸围城2 CASE ZERO

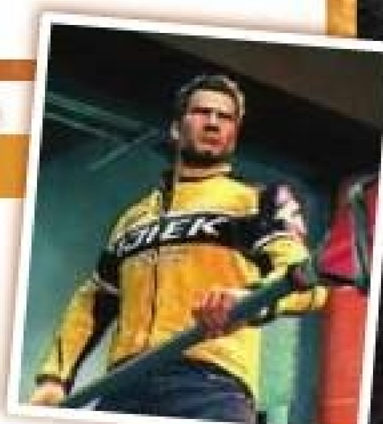
赛车手恰克 · 格林偕女儿一起从遍布丧尸的拉斯维加斯逃出来，结果被困于小镇 Still Creek，恰克要在 24 小时内找到逃出去的方法。

丧尸围城2

恰克的女儿不幸被丧尸咬伤，需要定时注射高额药剂 Zombrex。为了赚钱，恰克参加了幸运市的 TIR 大赛，结果反被诬陷为造成幸运市丧尸疫情的元凶，他要证明自己的清白。

丧尸围城2 CASE WEST

故事接续 2 代的 A 结局，恰克被弗兰克所救。根据弗兰克的线索，两人来到一家生产 Zombrex 的工厂，发现了隐藏于丧尸疫情背后的惊人秘密。



假如是弗兰克的话？

按照 2 代系列的说法，恰克在幸运市活跃的同时，弗兰克也同时在行动，并救了恰克一命。但官方对此并不满足，本作的设定是恰克所做的一切都没有发生过，幸运市的主角成了弗兰克！可以将本作看作是平行世界的故事。





弗兰克在 1 代的故事结束后成为了媒体的宠儿，不过很快就被喜新厌旧的民众所遗忘。而弗兰克当初在维拉米特被丧尸咬伤后留下了后遗症，需要不断注射 Zombrex 这种药剂来避免自己变成丧尸。很快弗兰克就面临和恰克一样的问题，那就是没钱买药了。这时弗兰克看到了幸运市的 TIR 大赛的广告，只要能多快好省地打倒丧尸，就可以赚取大笔酬劳。弗兰克认为这是最适合自己的工作，于是就毅然前往幸运市。出于记者的本能，弗兰克很快发现了 TIR 大赛背后的秘密……

©2011 Capcom. All rights reserved.





记者必携的照相机

恰克是一名赛车手，因此游戏中安排了众多飞车环节。而弗兰克是一名记者，他的拿手好戏就是用随身携带的照相机拍照。和1代一样，弗兰克可以通过拍照来赚取经验值。1代里拍摄的照片有戏剧性、暴力、性感等多种评分标准，根据评分标准来决定获得经验值的高低，这一受好评的系统在本作中会保留下来。

拍摄指定的地点也会出现特别的奖励，这个设定在《丧尸围城2 CASE WEST》中就有出现过，这种拍摄地点都很隐蔽，不过只要拍摄下来就有经验值可拿，全拍的话还有对应的成就。此外，不排除本作加入更多照相机的应用的可能。

其实就算没有那些奖励，光是把游戏中的精彩时刻拍下来，也是挺有意思的事情吧。



丧尸职业摔角



TIR（TERROR IS REALITY）大赛在2代和本作里都有很重要的地位，在《丧尸围城2》中TIR大赛是一个由9种迷你游戏组成的比赛，而在本作里TIR大赛成了丧尸职业摔角，弗兰克打扮成职业摔角手的样子参加了比赛，对手是一大群也穿着摔角服的丧尸。

虽然弗兰克的职业是记者，但是弗兰克也非常擅长职业摔角技，他的空手攻击方式和恰克有本质不同，多姿多彩的摔投技令人难忘。很多玩家都表示，恰克打起来没有弗兰克爽，像恰克50级学会的技巧，竟然是弗兰克初期就能使用的招式。如今加入丧尸职业摔角后，想必会更加强化弗兰克的动作。另外游戏的联机模式应该也会包括这一要素。









全面进化的番外篇

对于本作，官方表示会有更疯狂更荒谬的组合武器、更多的精神病患者（注：本系列的BOSS都是精神病患者），还会增加新的交通工具、新的场景、新的敌人。针对2代玩家反应较多的读盘频繁且过慢问题，官方已承诺会在新作中得到极大的改善，联机模式也会有全新的进化。可以看出官方对于2代的问题还是认识得很清楚的，不过毕竟是在2代基础上整改的作品，玩家能否买账还真不好说。

BIOHAZARD REVIVAL SELECTION

文 纱迦 美编 anubis

CAPCOM 新作五连发 No.4

生化危机 重生精选辑	Capcom	合集
多机种	Biohazard: Revival Selection	日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		

如果你是一个真正的生化FAN，你一定设想过——假如过去的《生化危机》都加入成就设定，那么应该如何设定呢？现在不用你来想，Capcom已经帮你想好了，因为——《生化危机 重生精选辑》已经公布！这是一款包括了《生化危机 代号：维罗尼卡》和《生化危机4》的合集，除了增加成就和奖杯，游戏画面将以720p完全重制！为神作的重生欢呼吧！

生化危机 代号：维罗尼卡

BIOHAZARD CODE Veronica

在4代诞生之前，2000年发售的《生化危机 代号：维罗尼卡》被很多人认为是系列最高的杰作，游戏的剧情尤其受到广大玩家的称赞，史蒂夫的下落更是至今仍令万千玩家揪心不已。

《生化危机 代号：维罗尼卡》的故事发生于浣熊市事件之后的三个月，寻找哥哥下落的克莱尔在潜入安布雷拉欧洲分部时被捕，然后被送往洛克福特岛关押。由于病毒外泄，该岛成为了丧尸的天堂。克莱尔在史蒂夫的帮助下逃出该岛，随后又与前来营救她的克里斯相遇，两人合力解开了洛克福特家族的秘密。

《生化危机 重生精选辑》中收录的《生化危机 代号：维罗尼卡》，是以2001年发售的《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》为蓝本改编的，和最早的DC版相比，完全版增加了货真价实的9分钟新剧情，并改变了史蒂夫的发色，当时成为话题之作。

目前《生化危机 代号：维罗尼卡》的重制画面非常少，我们只好放几张PS2版的画面来对比。由于游戏发售于PS2初期，因此要想变成720p的话肯定要花一番大功夫，想必目前制作组正在全力赶工中。


重制版


原版

成就奖杯猜想

《生化危机 代号：维罗尼卡》的流程较长，难度较高，但隐藏要素相对较少。游戏保留了系列早期的通关评价系统，如不出意外的话成就／奖杯应该会要求玩家拿到最高评价S级。这就要求玩家快速通关，且不存档、不死，以前这些要求看来似乎很合乎逻辑，不过对于如今的玩家来说似乎有些强人所难。（题外话：纱迦当年为了拿S级评价打了7遍，后来才知道我玩的是美版，最高只有A级，白白多打了三遍。）

另外游戏是有收录挑战模式的，各关卡拿到一定分数的话还能取得究极武器：线性冲击炮。这个模式必定和成就／奖杯有极大的关系。


原版


原版

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

生化危机 4

BIOHAZARD 4

在《生化危机 4》刚刚发售的前几年，还有部分老玩家固执地认为这是对系列的背叛。如今已经没有人质疑本作“史上最高”的评价。对于这样一款经典作品，相信已经不用纱迦多费唇舌去介绍它的游戏内容了，总之一句话：必买必玩。

《生化危机 4》的经典程度无庸置疑，因此官方在宣传方面完全以其为主。目前公布了多张 4 代的经典截图，这些截图的共通特点就是左边为原版画面，右边为重制画面，虽说难逃 PS 之嫌疑，但进化度之大是无庸置疑的。

《生化危机 5》有对应 PS MOVE 的版本，那么《生化危机 4》会不会也有这样的版本呢？目前官方没有明说，但可能性非常大。



游戏版本

和《生化危机 代号：维罗尼卡》一样，《生化危机 重生精选辑》里收录的《生化危机 4》也是以较晚出的版本，也就是 PS2 版为基础制作的，因此游戏中收录了艾达·王的专用模式“the another order”。这个模式还是相当厚道的。那么 PS2 版杯具般的“换装不影响过场”设定会不会也被保留下来呢？当初这么设定是因为 PS2 机能问题，如今到了高清平台，这显然不是问题了。









成就 奖杯 猜想

关于《生化危机 4》的成就，编辑部内曾经讨论过很多次。4 代由于去掉了通关评价的设定，因此成就／奖杯的大头应该就是最高难度通关以及各佣兵模式的分数了。不过希望 Capcom 能够加入一些趣味性的成就，诸如收集满箱子鸡蛋、进村不被发现等等，一些小秘密也可以作为成就保留下来，如对着水面开枪被水怪吃掉、返回见村长被扼死等等，这样可以让更多玩家了解到游戏的完全魅力！



BIOHAZARD REVIVAL SELECTION

期望·展望

《生化危机 重生精选辑》目前只公布了日版，欧美版完全无消息，相关的报道也少得可怜，这可能是因为游戏开发度很低的缘故。虽说神作重制令人振奋，但作为系列死忠的我们还是有些人心不足蛇吞象——能不能再增加一些隐藏要素啊？比如《维罗尼卡》里能不能用赛车女郎版克莱尔全程通关啊，史蒂夫能不能加入到 4 代的佣兵模式里啊，“碍事梨”能不能多加几套服装啊等等等等。如果能有一些新的要素加入进去，想必一定会让所有的生化 FANS 感恩戴德吧！

喵！

CAPCOM新作五连发 No.5

文 八重樱
美编 anubis

我们的村庄升为G级啦





在广大猎人们的支持下，我们艾鲁的村庄在全世界范围内已经突破50万座啦喵！感谢大家对我们的热情支持，在此向各位透露一个重大消息，我们的猫猫村即将于今年夏季全面升级为G级！届时将有更多新同伴加入到大家庭中来，还有更多的村落设施和讨伐任务在等待着猎人们一一尝试哦！这个暖洋洋的夏天，请用您们的爱来继续支持我们的村庄吧喵！

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G	Capcom	模拟经营
PSP	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G	日版
	预定2011年夏 1～4人	售价未定
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

ぽかぽかアイルー村G ジー

“更多暖洋洋计划”启动！



▲在各个方面都有所进化的《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G》不但增加了新的同伴和设施，而且在《MHP3》中登场的超人气怪物也将会在本作中出现哦！这些莫非就是村长口中所说的“更多暖洋洋计划”？



◀当然，在前作中登场的同伴们也将继续出现在《暖洋洋的猫猫村G》中，加上新来的伙伴们，再次打造轻松愉悦的新版猫猫村！

这次的任务是成为合格的村长见习生喵！



▲由于在前作中的优秀表现，我的艾鲁在本作中被村长指定为村长实习生。利用这个夏天多多积累村长经验，向着成为一名合格村长的目标迈进吧！



我的艾鲁

相当于玩家分身的艾鲁猫，本作中的任务是以村长见习生的身分进一步建设村庄。胸口的蝴蝶结领结就是村长见习生的证明哦！

NEW

戴着头巾的模样
充满民族风



背着旅行包穿梭于世界各地的艾鲁。它的身分是是探险家或是交易家？

杂志库 ZAZHIKU.COM



穿着南国风情的服装非常可爱

梳着丸子头、穿着南国风情服装的艾鲁，看样子应该是个活泼开朗的女孩子。



◀很快就成为好朋友的两只艾鲁，它们是在交换彼此的情报吗？前作的角色和本作新角色会有哪些交流，真令人期待不已呢！



结云村的看板娘也来了？！

身穿和《MHP3》中结云村看板娘相同服装的艾鲁，果然它在本作中也将担任受注任务的工作？



顶着羊角和『可怕』视线的牧场猫

头上的羊角只是普通的装饰品，代表它将从事牧场方面的工作。



头顶上的菜篮真的不会掉下来吗？

将装满蔬菜的菜篮顶在头上的艾鲁，这么说它就是管理田地的菜园家喽？





[illegible]的厨师

在腰的部分围上围裙，而且还别着一柄饭勺的艾鲁。不知道它会做出怎样美味的饭菜呢？





粉红色的头发相当漂亮！

充满时尚感的粉红色毛发令人印象深刻，它的出现是否会带动村庄中的流行风潮呢？



村庄的设施焕然一新喵！

艾鲁们生活的小村庄中，将会新增各式各样的新设施。目前已经公开的设施包括在《MHP3》中结云村的象征产物——温泉和被称呼为猫地藏的巨大石像。此外，在前作中需要不断扩建的基础设施，例如集会所、厨房以及采掘设施都将进一步扩充，更多的探险乐趣等待着玩家进一步发现！

温泉！这里有温泉呢！真想赶紧冲进去泡一泡啊！

温泉的水中漂浮着各种各样的东西呢，这就是所谓的纯天然吧！



在温泉旁还可以看到艾鲁达摩的身影呢！



◀在温泉的入口附近发现了艾鲁达摩的身影，无论怎么看，都很像是《MHP3》的结云村呢……



艾鲁们的休息的运动？

▶虽说温泉是用来放松身心的地方，但对于喜欢嬉戏的艾鲁们来说也是可能变成游乐场的！

NEW

猫地藏



真是巨大的猫地藏啊！真的是天然形成的吗？

猫地藏周围被一片绿色所笼罩。表情看起来好好笑～



巨大猫地藏的作用是什么？

▲在未开发的广场一端，安置着一尊巨大的猫地藏石像。它到底是出于什么目的而被安放在这里的呢？

集会所

由椰树环绕围建起来的集会所，在新作中将会更受重视！

无论是外观还是内在都全部重新装修过，绝对会令各位眼前一亮！

本作中，集会所将是艾鲁们活动的中心？



▶前作中的集会所是艾鲁们接受探险任务和制作料理的地方，在新作中，集会所的功能将进一步强化。

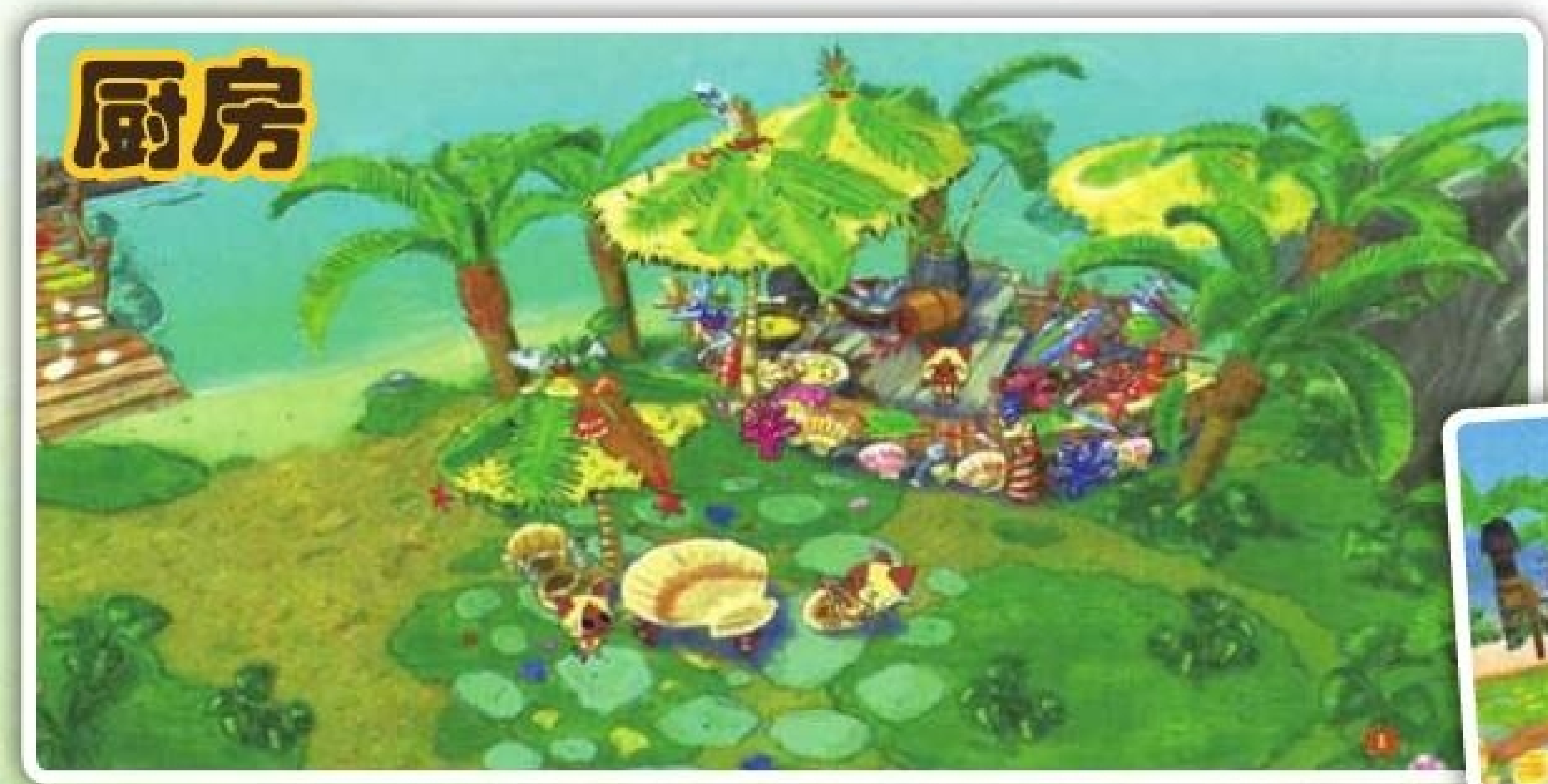


从内到外都充满了南国热带风情！

▼与前作相比，本作的集会所看起来更加的华丽，巨大的鱼、鲜艳的贝壳以及甜美的水果，共同构建起了度假胜地的景象。



厨房



厨房搬到水边来了吗？这下子可以吃到最新鲜美味的鱼啦！

坐在贝壳搭建起的餐桌旁，和好友一同享用美食吧！



将厨房搬迁到了水边，让进餐更有乐趣！

◀设置在水边的厨房看起来更加富有食欲，不知道菜谱是不是也有新增加的特色美食呢？

采集设施中的采集点也增加了不少哦！会入手更多的素材吧！

本作中不但能饲养丸鸟，还可以到大海中去钓鱼哦！



◀牧场中依旧可以饲养多种无危险的家禽，在《MHP3》中新出场的丸鸟也是可以被收入牧场中来的。

村庄中存在众多采集设施，在这里能采集到多种素材！



▶发现了开满鲜花的田地！其中居然还有宠物猪的身影呢！



▶本作的垂钓将不仅限于海边，艾鲁们可以乘坐上木筏，前往深海区进行垂钓，当然，钓上来的鱼类也会大不相同！

杂志库 ZAZHIKU.COM

新的怪物登场喵！

村庄扩大建设的同时，探险任务也增加了“G级探险”的内容。与此同时，也将会有新的怪物在本作中现身，目前已确认会出现的两种怪物分别是雷狼龙和丸鸟。在G级探险任务中，玩家将会与它们相遇！



丸鸟

生活在溪流领域内的一种鸟龙种，因性情极为温顺故被当做家禽来饲养。不知在本作中是否可以入手它的蛋呢？



《MHP3》中的雷狼龙



丸鸟来到村庄之后……？

◀村落里开始饲养丸鸟后，有的艾鲁就建议为了不让丸鸟寂寞，应该做一些丸鸟造型的玩偶给它们。



雷狼龙

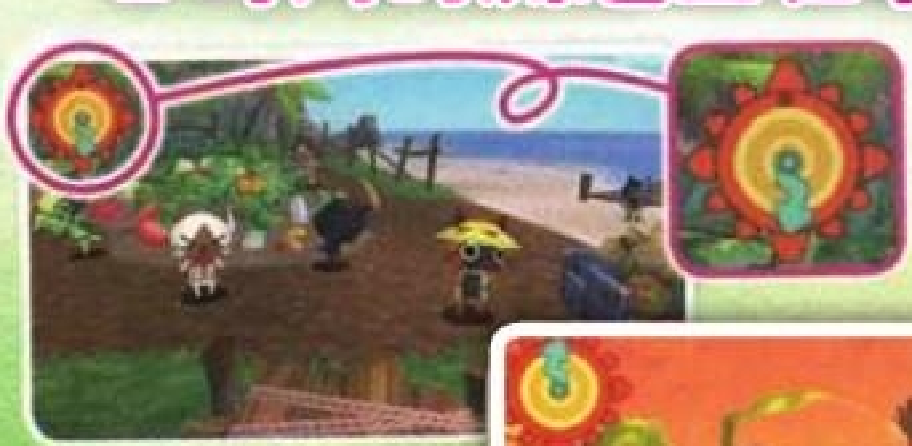
《MHP3》中的招牌怪物雷狼龙将会在《暖洋洋的猫猫村G》中登场。依旧是那犀利的双眸和闪着青色电光的背脊，令猎人为之恐惧与痴迷。不过根据前作的惯例，艾鲁们依然不能与这种怪物硬碰硬，只能依靠智取来完成任务。

新系统满载喵！



前作中因为没有时间显示导致很多玩家无法掌握具体时间而错过很多事，本作针对这一问题进行了改进。此外，还引入了G金牌要素，更多详情将在今后逐步公开。

一日时间的流逝全在掌控之中！



用计时器来表示剩余时间

◀对于猎人们来说再熟悉不过的计时器，本作中充当起了时钟的作用。



被夕阳染红的村庄有一种别样的美

▶接近傍晚时分，夕阳的余晖染红了整座村庄，忙碌了一天的艾鲁们也该回家好好休息了。

本作中，在画面的左上角将会显示时钟，明确表明一天还剩多少时间供玩家支配。而随着时间的推移，背景也会随着发生改变呢！

G金牌会有怎样的惊喜呢？

满足特定条件之后，同伴艾鲁的胸前就会别上一枚G金牌。这个金牌隐藏着怎样的秘密呢？莫非是与G探险任务密切相关的？



肉球图案的金牌在胸前烁烁生辉！

◀仔细观察会发现G金牌的图案是可爱的猫爪印记呢！请努力地为你的艾鲁朋友们都带上金牌吧！



杂志库 ZAZHIKU

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



啪嗒砰 3



PSP

- PATAPON 3
- SCE
- 动作角色扮演
- 2011年4月28日
- 中文版

总分 25



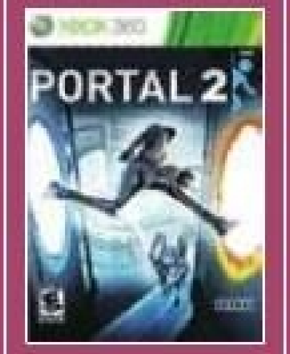


指令依然是那些熟悉的指令，可游戏内容的巨变却让人由衷佩服制作方的勇气。并不是说目前这种强调升级练级、更贴近传统 RPG 的方式不好，游戏性、耐玩度、艺术风格样样不缺，只是觉得没有必要把前两作中的迷你游戏、运蛋、NPC 联机等趣味设定都剔除，BOSS 的设计也略欠新意。

虽然游戏的精髓没有变，但 3 代的玩法相比前两作却有很大不同。大量角色扮演要素的引入让玩家不得不花费更多的时间练级，同时战斗中同样非常考验我们的节奏感与操作的协调性。除了几十小时的单机流程，联机模式也堪称本作最有趣的部分之一，一旦上手就欲罢不能，中文版更是加分！

本作在许多方面都作出了不小的改动，其中队伍的配置显得尤为突出，本作中除去旗 pon 外只有包括英雄啪嗒嘭在内的四名队员参加战斗，各职业下的啪嗒嘭们存在感十足，队员的筛选及战术的运用都变得相当地重要，行军时任何一名队员掉队都极有可能导致团灭，游戏的难度也因此而提高。

入口 2



多机种 PS3/ X360

- Portal 2
- Valve Software
- 主视角射击
- 2011年4月19日
- 中文版

总分 26





游戏在迷题设计方面获得了国外网站一致好评。在为各种谜题拍手叫绝后，不禁思考作者是如何想出如此精彩关卡的。游戏中玩家需要充分发挥想象力，这绝对是让你难忘的一次头脑风暴。每次解谜成功后的成就感无以言表。不过游戏画面建模略显简陋，并且缺乏二次游戏的乐趣。

游戏太好玩了！谜题设置太出色了！Ending Song 太有感觉了！不得不佩服这群神奇的制作人，居然能让本作在堪称完美的前作的基础上再度进化！双人合作更是挑战性和趣味性十足。Valve 仿佛在告诉世人：主视角射击游戏就算不用开枪打敌人也一样能成为神作。

作为一款主视角射击游戏，游戏全程解谜的设定让人觉得别具一格。各种谜题的巧妙设计令人瞠目结舌，每个谜题都能感受到制作者的用心。游戏相比前作难度更高，没有前作基础可能在游戏中时常碰壁，只有努力过后解开谜题才会获得最大的乐趣。不过游戏的视角可能会让部分玩家感到头晕。

致命格斗



多机种 PS3/ X360

- Mortal Kombat
- Warner Bros. Interactive Entertainment
- 格斗
- 2011年4月19日
- 美版

总分 24





一如既往的血腥特色，角色就算是轻轻挨几下也会满脸鲜血，更不用说那令人发指的终结技了。故事模式非常厚道，战斗和剧情实现了无缝衔接，但没有字幕和不能随时回到标题画面是个小小的遗憾。挑战塔模式乐趣十足，会谋杀玩家大把时间。与朋友偶尔对上几局也充满欢乐。

模式设计上照顾了单人游戏的玩家，高塔挑战能让人玩上好一阵子，是值得其他格斗游戏借鉴的。登场人物数量和个性都超乎期待，过于欧美化的人设让亚洲玩家难以接受。系列的招牌终结技的残忍表现在本作中达到了极致，可能会让一部分人感到不适。战神奎托斯在 PS3 版登场是一个卖点。

欧美玩家对《致命格斗》系列”的热情是我们无法想象的，实际玩到后发现的确有不少可圈可点之处，本作在战斗背景方面做得非常用心，100 层塔玩起来乐趣十足。PS3 版能使用奎爷相信会吸引不少玩家，不过不知欧美格斗游戏的风格是否合各位的胃口。

杂志库
ZAZHIKU.COM

少女巡航机 X



X360

■オトメディウスX（エクセレント！）
■Konami
■射击
■2011年4月21日
■日版

总分 20



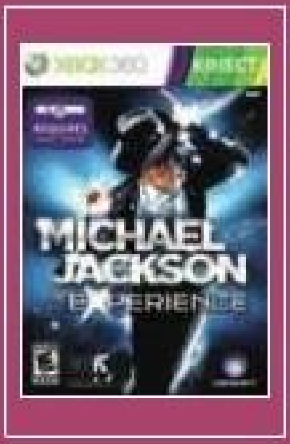


拥有如今2D射击游戏里最低的难度，即使最高难度头次上手也可以较为轻松地完成。画面一塌糊涂，部分关卡还有拖慢。BOSS战与其说难，不如说难打中要害。游戏有大量武器卡片收集，有了高级武器之后可以更轻松地虐待敌人。有条件的玩家一定要上LIVE合作，这才是游戏的乐趣所在。

相信多数关注游戏的人期待的都是吉崎观音笔下的萌少女。但是毕竟本作也算是《宇宙巡航机》系列的作品，射击感和关卡设计的水平并不低，不单纯是卖萌的作品。从可动的人物立像和全程语音就可见本作用心，另外本作全成就的难度较低，成就饭们可以尝试一下。

以吉崎观音设计的美少女角色和华丽的配音阵容为卖点的本作难度并不算太高，夸张的弹幕被清新可爱的背景与敌人所取代，令人眼前一亮。玩家可选用街机模式或家用机模式来进行游戏，两者的成长系统不尽相同，赋予了本作更多的乐趣。

迈克尔·杰克逊 梦幻体验



多机种 PS3/X360

■Michael Jackson The Experience
■Ubi
■音乐
■2011年4月12日
■美版

总分 24





备受关注的Kinect版精确度不如《舞蹈中心》，只是由于游戏的判定异常宽松，才使得玩家玩起来似乎感觉不错，但仔细研究就会发现各种问题。边跳边唱的点子还不错，多人同乐的环节也做得可以，但教学模式太差。PS MOVE版要精确不少，但少了Kinect的全身舞动，感觉就普通了很多。

抛开游戏性不提，光是挂着“迈克尔·杰克逊”的名号便足以让无数的粉丝为之疯狂。天王的经典舞步在游戏中由玩家亲自得以重现，其中完整版舞曲的难度较高，需要练上一阵子。本作收录的歌曲较少，像《Dangerous》这种经典作品的缺席不得不说是一大遗憾。

得益于Kinect，玩家能够过一把天王瘾。游戏中收录了MJ众多经典歌曲，但是看得出来厂商还留了一手，日后必然有DLC公布。本作和《舞蹈中心》十分类似，但是动作识别精度不及前辈，演唱环节只用哼哼就能过关。如果你抱怨游戏过程中的舞步太过简单，那在MJ SCHOOL中可以学习原汁原味的舞蹈。

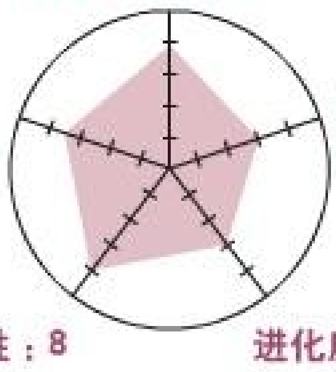
海豹突击队 4



PS3

■SOCOM4: U.S. Navy SEALs
■SCE
■动作射击
■2011年4月19日
■美版

总分 22





《海豹突击队》是当今射击类游戏网战热潮的先锋，作为正统第4作，本作在很多方面根据现代同类游戏的流行趋势做出了不少的革新，不过还是难免令人感叹“廉颇老矣”。本作的关卡规模与多样性不足，很多地方总给人似曾相识的感觉。此外游戏的AI设计不够合理，队友强悍而敌人太弱，使其挑战性大大降低。

本作在平衡性与地图设计方面都可以看到Zipper Interactive的功底，在画面和操作上也是可圈可点，既保持了《SOCOM》的味道，又做出了新意，潜入式任务很好地调节了游戏的节奏。可惜多人部分的地图和游戏模式种类不够多，剧情部分也是缺乏亮点，在顶级大作林立的射击游戏市场上显得缺乏巨作气质。

出自《MAG》制作组之手的本作整体表现一般。画面虽然支持1080P，但仍旧和大作有不小差距。而单机模式中的战术系统不过不失，单线性流程让人昏昏欲睡。不过游戏单机流程只是陪衬，网战才是精髓。试玩版中网战并不鼓励英雄主义，主张策略进攻的游戏方式值得推崇。

花裤小子历险记

XBLA

■2011年4月20日
■800点MSP
■The Fancy Pants Adventures ■动作
■EA

推荐度 7.0 / 10



画面风格极具特色，音乐也很赞，玩家要操纵类似铅笔小人似的角色跳跃前进，各种2D平台动作的要素应有尽有。游戏还支持单机和在线的4人合作对战，并可以赢取各种奖励来装扮自己的角色。关卡具有一定难度，挂掉之后要从头开始，不是很体贴。而且能否找到一起游乐的好友是个关键。

忍者跳

XBLA

■2011年4月27日
■400点MSP
■NIN2-JUMP ■平台动作
■Cave

推荐度 7.0 / 10



本作由弹幕名厂设计，售价低廉，收入全数支持公益。皮影戏的表现形式令人印象深刻，系统相对简洁，飞爪的设计极具特色，可随心所欲，但不易上手，能制造出弹幕般的感觉。只可惜本作画面分辨率太低，流程偏短，关卡设计与《肉肉哥》、《N+》等同类型精品相比差距较大。

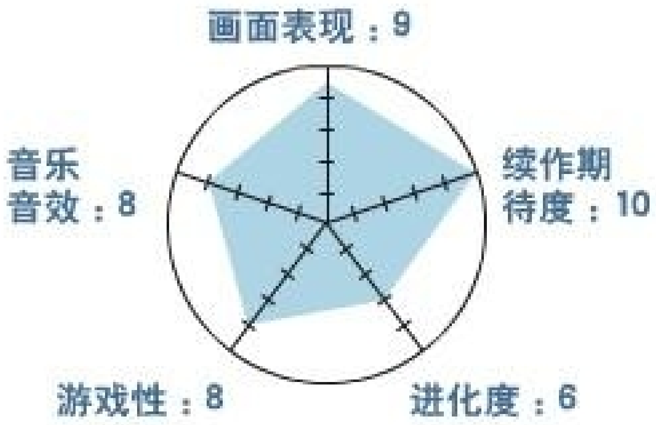
杂志库 ZAZHIKU.COM

第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇

文：实习编辑无名

PSP





■第2次スーパーロボット大战Z 破界篇
■NBGI
■策略角色扮演
■2011年4月14日
■日版

黄金珍藏

总分 27









"一共 34 部参战作品，最终战却只有 24 个出战名额，连主人公都上不全。在称赞寺 P 是业界良心的同时，我也不禁发出哀叹：为何没有小队系统啊！"——纱迦



"没想到这种杂烩剧情让人感动的地方竟然如此之多！"——九兵卫



"六神合体只有一个机师，说明其他五神都不如电脑战机。"——洛克

经典延续　破界再临

今年是《超级机器人大战》系列诞生 20 周年，首先祝《超级机器人大战》二十岁生日快乐！

东方人的传统，逢五过十的纪念日总要大肆庆祝一番的。机战也未能免俗。四月十四日，Banpresto（以下简称眼镜厂）为机战二十周年庆生的作品《超级机器人大战 Z　破界篇》（以下简称"破界篇"）诞生。到底眼镜厂是给自己添了彩，还是用一块烂蛋糕搅了热热闹闹的庆祝气氛，且听笔者一一分解。

"Z"与"Z 破界篇"

《超级机器人大战 Z》（以下简称《Z》）是笔者认为这几年以来最好的一部机战，原因很多，不一一叙述，总之《Z》是为 PS2 王朝的末期献上的最好的礼物，笔者认识的很多玩家都放下当时所有的次世代游戏翻箱倒柜找出 PS2 日以继夜地玩这款游戏，其魔力可见一斑。

市场热烈的反响眼镜厂不是看不见，于是把 Z 系列化的设方案就被提上了日程。在所谓"版权机战"中原来有两个传世的名作系列：Winky 系列和《α》系列。从现在看来，自成系列的《Z　破界篇》没有给这两个经典系列丢脸。

创新与传统

纵观 NDS 上的几款机战，创新的色彩很浓，几乎每作的系统都差别巨大，但是玩家们的反响平平。这很正常，因为作为一款有 20 年历史的游戏，过多的积淀已经让游戏变得厚重无比，玩家们判断游戏的标准也早就固定，任何一点过于突兀的改变都会刺激玩家的神经，很多玩家就会接受不了，这里借用郭德纲的一句话来描述一下这种情况：你用痰盂炒菜是创新了，谁敢吃啊！NDS 上众多创新设定要是换在别的战棋游戏里或许算革命性的，但是放到机战里，就只能算是"痰盂炒菜"了，很多玩家甚至通关了都不知道本作的系统有什么变更点。无论宣传阵势如何，玩家都不会买账，换句话说，相同玩法玩了二十年的游戏，有多少人会为了你这次的新系统而变更？

因此《机战》的系统上的改革（这里指的是玩法上的大改）很少有成功的范例（小队系统大概算是为数不多的成功的，但仍有争议），更多的老玩家还是喜欢原来那种传统的机战，尤其是像笔者一样从第三次或者从 EX 开始玩机战的玩家。这次的《破界篇》正好迎合了这些玩家的口味，受到了很多玩家的欢迎。所以，建议以后机战还是不要贸然在游戏玩法上创新，因为《机战》玩家的大脑，早就换成超合金 Z 材质的了。

所以说，在 2011 年能玩到如此原汁原味的机战，我很满足

厚道与诚意

一开始公布的时候，《破界篇》只是上半部的言论就被炒得沸沸扬扬，很多玩家，都对眼镜厂这种分部敛财的行为颇为不齿，拿到游戏之后，我们都不约而同的原谅了眼镜厂：太厚道了，太有诚意了，要是做全了，估计一张小小的 UMD 很难搁下了。

本作关卡数量多，分支多，发售当日，综合各方情报，我和洛克两人粗粗一算，老天，这游戏莫不是总共要有一百话左右！对于一款 PSP 的机战来说，确实不能要求厂商再多加关卡补完故事了。更难得的是，那么多关卡，画面和音效居然还能保持比较高的水平（除了伤害数字有点山寨的味道之外），真是难为眼镜厂了。

除了数量庞大且基本不重复的关卡外，本作最让人惊喜的是语音。初期某关，我听到卡莲说："区区机动战士而已……打下来就可以了！"（大意）的时候，瞬间虎躯一震，难道本作所有的语音都是有对应的么？仔细观察之后，果然如此！每个角色在面对不同势力的杂兵的时候确实会说相应的台词，而非该作品角色在面对该作品 BOSS 的时候也基本上都有特殊台词，要知道《破界篇》的战斗台词可是有语音的，不花费一定功夫可是很难全部录下来的，这里向各位重复劳动的声优们和录音工作人员致敬！

不满与牢骚

到了一贯的牢骚时间，这次《机战 Z》虽然优点突出，但是并非完美，很多小毛病都会让你在爽的时候恶心你一下。这里举两个例子。

其中一个值得批评的就是本作的命中率计算系统，游玩过程中经常会出现这种场景：对方命中率不足 10%，我方命中率 90% 多，一交锋，我打偏了，对方却结结实实挨了个正着，这不是我一个人的问题，很多玩家都碰到过。在看到这种命中率的时候，很少会有玩家用一个"集中"的，结果就是恶心你一下，很多人遇到这种情况都会大骂一句"你还敢不敢再假点！"不得不承认，这非常影响游戏心情，如果频繁碰到这种情况，性急的玩家估计连撞墙的心都有了。

另一个小毛病就是令人诟病的平衡性，对于一个一直培养真实系的玩家来说，如果你问他游戏中最惨痛的回忆是什么，那他绝对会这么告诉你：："……什么都打不动……"，确实，本作敌人的防御能力得到了最大化的提升，真实系那贫弱的攻击力经常会造成即使必杀技打上也打不穿杂兵护罩的情况，游戏可以难，但是绝不应该是这种难法，《机战》的平衡性被人诟病了这么多年的原因就是经常厚此薄彼，难道现在又要走向另一个极端？但愿续篇那些真实系神棍机出来后情况能好些。

总之，能在《超级机器人大战》二十岁生日的时候玩到这款作品，我很欣慰。



杂志库 ZAZHIKU.COM

PlayStation®
游戏专页

最近，为庆祝4月20日隆重推出的PSP游戏《DISSIDIA duodecim Prologus FINAL FANTASY （中英文合版）》（异说012 最终幻想），PlayStation® Store于4月20日至27日推出Square Enix游戏优惠，各款精选游戏将以优惠价五折发售！只要下载《异说012 最终幻想》及一款或以上精选五折游戏，便有机会赢得《异说012 最终幻想》限定版PSP，或附有游戏制作人间一郎及监制高桥光则亲笔签名的游戏原声大碟！



PS电玩大本营

"PS电玩大本营"新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

假期购物激送

PlayStation除了为大家准备了一系列活动外，还有一连串游戏礼品。大家以后放假来香港旅游，要记得到游戏店铺逛逛啊！今年五一的优惠活动从4月19日至5月3日，只要在PlayStation分销商购买指定PlayStation产品，可享多项假期限定优惠。让我们来看看这次有些什么好礼吧！注意，礼品数量有限，送完即止。

礼品1 限量版God of War III锁匙扣

入手条件：购买PS3游戏《战神III》或《战神III PlayStation 3 the Best》（港币$198）





礼品2 GT5双层透视海报

入手条件：购买PS3游戏《GT赛车5》



礼品3 GT5 Logo式样贴纸

入手条件：购买任何PS3™游戏软件



礼品4 LittleBigPlanet坐垫

入手条件：购买PlayStation®Move Friendly Pack及PS3游戏《小小大星球2》

STREET FIGHTER×铁拳

用拳头轰出梦幻之战！PS3版本《STREET FIGHTER × 铁拳》（街头霸王对铁拳）将在2012年发售！大家更喜欢街霸的Ryu？还是铁拳的风间仁？在《街头霸王对铁拳》中，可以选择以《街头霸王》的六键系统，也可以选择《铁拳》的四键系统操作。独特的格斗系统，可组成双人TAG进行战斗。对战中能自由与同伴轮番上阵！除了遇到危机时可以换人上场，还可以和同伴发动连携攻击。与一般的格斗游戏不同，只要TAG的其中一人体力为零就会输。攻击时如何与同伴连携配合，守备时如何转换同伴反击，临死时转换同伴的时机掌握，都是胜负的重要关键！





黄金猎人祭

艾露猫："哥寻找的并非稀有道具，而是寂寞。"在五一长假期间举办的"Monster Hunter Portable 3rd 黄金猎人祭"里，既可以参加"狩人卒业试"、"绝对强者赛"证明自己的狩猎实力，亦有PSP、怪物猎人精品销售，并有机会得到游戏制作人辻本良三老师的工会卡及艾露猫！不想错过类似的好消息？那就请留意"PS电玩大本营"的新浪及腾讯微博！



活动 黄金猎人祭

日期：4月30日至5月2日
地点：香港尖沙咀海港城海运大厦二阶 SportX



体感大战SOCOM4

PS3最新的射击游戏《海豹突击队4》，支援PS Move动感及3D，拿着机枪，作为小队指挥官的你，要带领同伴，指挥小队的埋伏、行进、合流。战场上，不容许犯下丝毫的错误判断。只要一个错误的判断，不止是你，整个小队也会面临全灭的危机。在数天的时间内，穿过敌方势力范围，与武装精良而且数量远胜我方的叛军对抗。你也可以连线与32人体感大战，爽快杀敌。









"PS","PlayStation","△○×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"⊕" is a registered trademark of Sony Corporation.

新作短波

最近 PSN 瘫痪了，据说是因为黑客的攻击，这里希望 PSN 能够早点恢复，没有 PSN 的日子实在是太难熬了。最近多款格斗游戏的公布真是让人热血沸腾：4 月战《苍翼》，5 月抓紧时间练习《超级街霸 4》恢复手感，6 月迎来《超级街霸 4 街机版》的挑战，还有几款新锐作品，比如《魅影破坏者》、《AQUAPAZZA》等等，到时候不免会练一下，今年真是格斗年啊。不过，最重要的是，压倒一切的《KOF13》家用机版到底何时出？SNKP 你可要抓紧啊！





《未知海域 3 德雷克的诡计》近日公布了关于多人模式的新消息，并且宣布购买《无名英雄 2》会有资格参与游戏的网战测试，不知道这算不算是在跟近日开展测试的《战争机器 3》叫板；另外一款备受瞩目的赛车游戏《尘土飞扬 3》也公布了最新情报，新加入的三种多人模式绝对会让玩家眼前一亮。

紧急速报

多机种 随着《超级街头霸王 4 街机版》的推出，全球掀起了新一轮的对战热潮，但是由于时间地点限制，很多玩家无法去街机厅对战。Capcom 近期宣布将于 6 月 7 日进行家用机版《超级街头霸王 4》的付费 DLC 升级，内容就是将游戏升级到《超级街头霸王 4 街机版》。除了增加街机版的四个新人之外，还追加了新的录像频道，可以让大家更好地欣赏到高水平的对战录像。光盘版于 6 月 30 日发售。

多机种 掌机版《苍翼默示录 连续变幻 II》的推出固然满足一部分玩家能提前玩到的欲望，但是操作和对战的诸多不便也让很多玩家产生了对家用机版 DLC 的更强烈的欲望。于是，ARC 顺理成章地公布了家用机版 DLC 的内容。和《超级街霸 4》的升级方式一样，也是通过 DLC 进行版本升级，升级包将于 5 月上旬推出，版本升级免费，但是你需要花 800 日元 /560 点来购买魔法少女普拉奇娜，当然如果想玩到完整内容的话，还请花相同价格购买松鼠妹七夜诚和老管家海尔辛。

PS3 人气动画《死神》终于再度登上家用机平台，这次的平台是 PS3，游戏类型是动作。本作可以按 L2 键发动爆发模式来提升攻击力，并且可以在这个模式下爆发终极必杀技。游戏目前公布的可控任务是黑崎一护，爆发模式后会完全虚化。本作的发售日是 6 月 23 日，喜欢死神的朋友抓紧了。

无尽传说

PS3 角色扮演 ■テイルズ オブ エクシリア ■日版 ■NBGI ■2011 年内

[文：Lezard Snake]

预定 2011 年发售的传说新作《无尽传说》近日公布了新情报，除了系列特色系统对话 CHAT 的新情报以外还有一名新角色公布，让我们先来一睹为快吧。

新的传说，新的旅程



罗恩·J·伊鲁贝尔特

声优：麦人 **年龄**：62 岁
武器：剑 **战斗类型**：精灵术士

高级贵族，夏鲁家的老管家，平时和蔼可亲，不过锐利眼神常常给人一种压迫感，让人丝毫感觉不出他是一位年过六旬的老人。在大国拉·修加尔的城镇卡拉哈·夏露和主角一行人偶遇后加入到队伍当中，罗恩经常用丰富的经验对当前状况作出分析帮助主角裘德作出正确的判断，在队伍中可以说是谋士一般的存在。

罗恩的战斗特性

作为一名精灵术士，罗恩拥有自己的独家秘技——术后调率。在自身发动精灵术之后可以使用追加操作进一步强化精灵术效果，相比于其它角色，罗恩能使用出更加强力的精灵术，大家可以期待一下罗恩在战场上的表现了。



▶地精灵术ロックトライ发动后追加术后调率攻击，伤害明显上升。



战斗对话 CHAT：作为传说系列标志性的 CHAT 系统在本作中迎来了全面的进化，除了正常地图移动中发生的标准 CHAT 对话以外，在战斗中也会发生即时 CHAT，CHAT 发生后战斗画面的左上角出现角色的头像，战斗 CHAT 的加入可以说让战斗时的紧迫感与热血度都大幅上升，颇有《超级机器人大战》系列战斗画面中人物 CUT IN 画面的意思啊。

黄金梦想曲 X

X360 格斗 ■黄金梦想曲 X ■日版 ■Alchemist ■2011 年夏

《黄金梦想曲》是借用大热动画《海猫鸣泣之时》（该动画的小说原作者为《秋蝉鸣泣之时》的作者龙骑士 07）的角色和剧情制作的一款同人格斗游戏，刚一问世就得到了《海猫》粉丝的热烈追捧。这款游戏是以二对二共用体力槽为形式的格斗游戏，强调换人攻击，打起来爽快感十足。更为难能可贵的是，制作者并不是制作了这款游戏之后就撒手不管了，而是积极听取玩家们提的意见进行平衡性调整，经过不断的进化，《黄金梦想曲》已经进化到了 1.04 版，较之最初版已经有了很大的变化，从这点就可以看到制作者对待这款游戏是十分用心的。

如今厂商将这款游戏搬到了 X360 平台，这标志着本游戏彻底脱离了“同人游戏”的范畴，步入了正式游戏的范畴。《黄金梦想曲》已经真正作为一款游戏出现，而不再是动画的附属品了。X360 平台的《黄金梦想曲》采用的是最新的 1.04 版为基准制作。这个版本已经相当成熟，即使不熟悉《海猫》的玩家也能轻松上手。除此之外，游戏还公布了三个新人物：



右代宫朱志香

CV：井上麻里奈

她的丈夫会成为右代宫家的次期当主，但是她先天患有支气管炎。



右代宫让治

CV：铃村健一

标准的好青年，右代宫家的人都很喜欢他。



右代宫楼座

CV：小清水亚美

右代宫家当期当主金藏的第四个孩子，在家中发言权比较低。

杂志库 ZAZHIKU.COM

未知海域3 德雷克的诡计

PS3 动作射击 ■Uncharted 3: Drake's Deception ■美版 ■SCEA Naughty Dog ■2011年11月1日

[文：华尔兹]


■从对手背后偷袭得手。

今年就盼这个了!

近日顽皮狗公布了《未知海域3》团队网战的新内容，让我们在6月28日内测开始前又多了解到一些情报。顽皮狗这次的理念是将单机部分的大气内容也带到网战之中!

新的网战模式包括一个三个队伍互相战斗的模式，在这个模式中玩家必须与好友或者陌生的队友一起对抗其他两个队伍的玩家从而完成目标，相信在这个模式下团队合作会变得更加重要。添加新的模式并不意味着会忽略传统模式，Deathmatch模式下会新加入一个“战场事件”系统，战场上随机突发的各种事件，可能会帮助玩家扭转局面，让落后的一方更容易迎头赶上。

这次的武器和服装终于都可以进行自定义，涂装、贴花，涂鸦完全高自由度，让每个玩家变得更有个性。这些涂装仅仅是外型上的改变，而新增武器零件替换系统则让不少武器都能够通过安装购买到的零件，从而使武器在性能上发生明显的变化。

在战场上杀敌之后对方会掉落报酬，玩家需要亲自过去收集。因为可能会随机消失，玩家必须冒着枪林弹雨的危险去取得，如何在战场上取得这些报酬就看玩家的决策了。

这次的联机模式将支持双人在一台PS3上分屏战斗，也就是说游戏可以同时登陆两个PSN ID，这样和没有PS3的朋友一起上线对战也成为了可能。说不定你的朋友在和你一起杀敌的过程中会下定决心购入PS3。而最牛的剧场模式这次也发生了进化，提供了新的倒带功能，并且在画面中会标志死亡人数等信息。玩家可以轻易地上传编辑过的视频或者截图到网站上。这些甚至可能会出现在战场上的“大剧院”中!

在游戏的演示中，我们可以看到两个新的场景，分别是城堡以及飞机跑道。前者是一个被破坏过的场景，我们在这个场景中看到室外的石头缝隙中长满了藤条，非常细腻。而飞机场的场景则更加火爆，我们可以在货运飞机上与沿着跑道开车的敌人战斗，着实令人热血沸腾。我只想说，11月1日赶快到来吧。


■在城堡废墟中战斗一定异常刺激。


■与敌人正面交锋。


■新的飞机场场景魄力十足。

尘土飞扬3

多机种 赛车 ■Dirt 3 ■美版 ■Codemasters ■2011年5月24日

对应机种为PS3、X360

[文：天骄]

《尘土飞扬》这个游戏系列相信不用我做过多的介绍了吧，强大的赛车与车手阵容、真实性与娱乐性之间巧妙的平衡都让玩家津津乐道。近日公布了《尘土飞扬3》的最新消息，新增了JAM SESSION模式，其中包含了三种风格迥异多人对战模式，这无疑让游戏的娱乐性更上一层楼。

首先要介绍的是“暴乱(Outbreak)”，也就是玩家们俗称的“感染模式”。此模式支持最多8名玩家在一个封闭的地图中比赛。游戏开始5秒后系统会随机指定一位玩家控制的赛车变成感染体，并且该玩家的车辆涂装和视线全都变为绿色，这时候这名玩家要做的就是开车去冲撞所遇到的每一辆车。被撞到的车辆同样会变成感染体。耗尽时间或让最后一辆赛车感染都会让比赛结束。

第二种叫“搬运工(Transporter)”，当然原型就是FPS玩家熟知的抢旗模式啦。这个模式允许8名玩家分成4个拥有不同颜色的小队在封闭的地图中进行比赛。游戏开始后，旗子会随机出现在地图的任何一个地方(画面中有提示旗子的方位)。当你的赛车撞到旗子后，你控制的赛车的涂装会变成你所在小队的专属颜色。这时候需要快速把赛车开往指定的地点获得得分。不过要注意一路上其他赛车的冲撞，因为一旦被撞上，旗子就会被其他赛车给“偷走”，功亏一篑。



■想当好“搬运工”，就要时刻注意其他玩家来撞你

“我们有最真实的拉力体验，当然还有你们从未尝试过的欢乐玩法!”

最后一种叫“入侵(Invasion)”，同样是8名玩家在封闭的地图中比赛。游戏中会出现许多立牌，撞碎一个“机器人牌”得一分，误撞到“摩天大楼牌”扣一分。我们不仅要尽量多得分，还应该阻止其他玩家得分。如果在游戏中不小心翻车，系统会判定你失去比赛资格，挑战性十足。

这三种模式也鼓励玩家间互相摧残对手的车辆，因此在游戏中几乎看不见完好无损的赛车。当然这些车损仅仅是表面上的，对赛车的性能没有丝毫影响。本作算是迎合了所有赛车爱好者的口味，因此你不应该错过此作。


■“暴乱”模式中，一旦被感染体撞上，自己的赛车也会变为绿色。



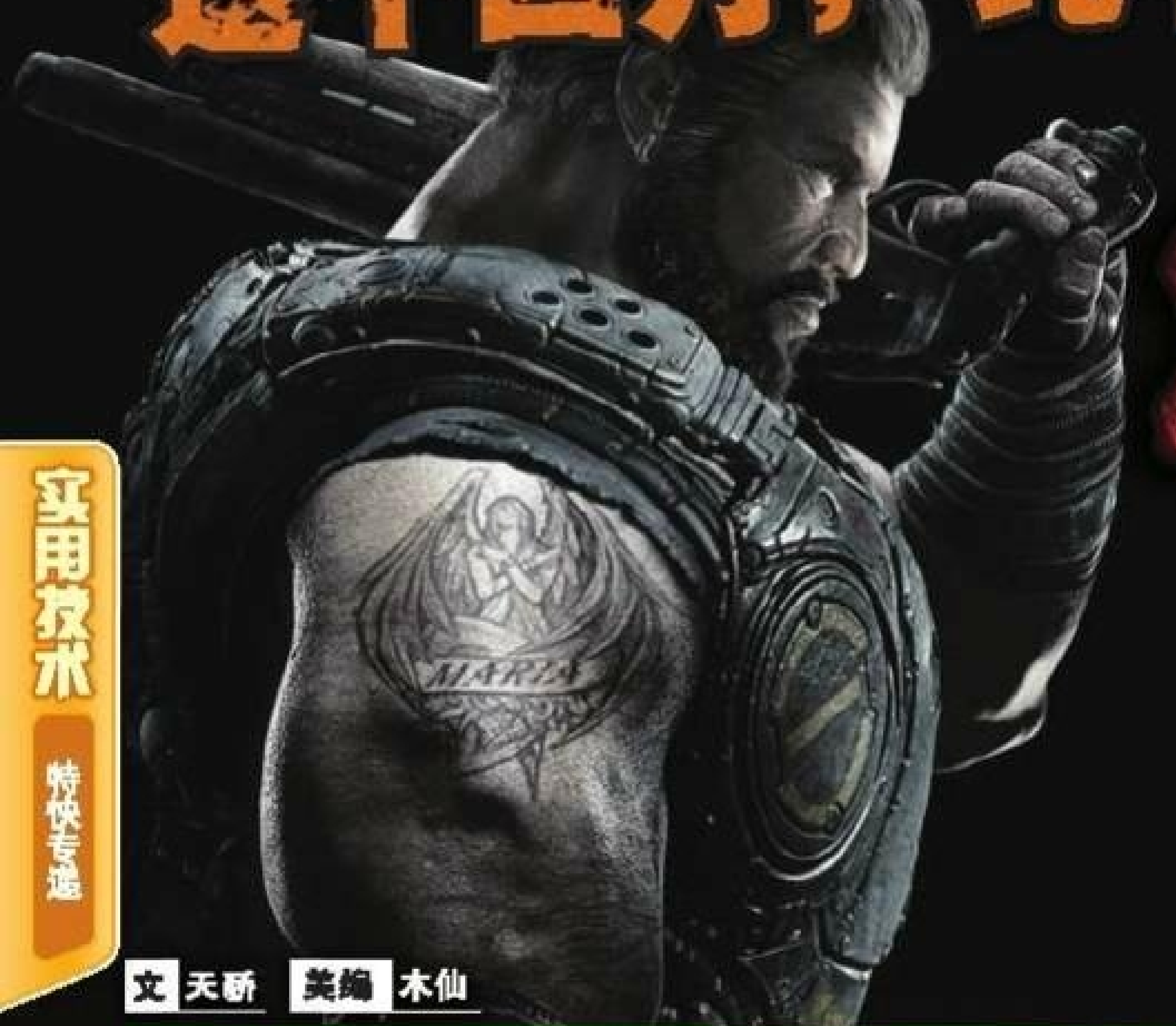
■得分固然重要，但是一定要避开“摩天大楼牌”



■分屏对战依然是个亮点

YAZHIKU

这个四月，“纯爷们”之魂再度点燃



GEARS OF WAR 3 多人测试版

“《战争机器》系列”的单机模式一直以优秀的射击手感、跌宕的剧情和华丽的画面而备受玩家好评，而有别于其他游戏的多人对战更是让全球无数玩家沉溺其中。4月 18 号，购买了《子弹风暴》史诗版的玩家已经开始了《战争机器 3》的多人测试；一星期后，测试已全面展开。还等什么，启动你的电锯，冲向敌人吧！

文 天轿　美编 木仙

X360	战争机器3	Microsoft	动作射击
	Gears of War 3		美版
	2011年9月20日	1－10人	59.99美元
	对应周边未定		

新增要素介绍

相比起前作来说，本作网战模式中新加入的要素真是太多了！这也让游戏的网战更加完善和人性化。但是搜索机制依然不给力，独自一人搜索到其他玩家的几率小得可怜。所以如果你想玩得爽快，还是和好友组成派对搜索吧。

交换武器 & 共享弹药

有时候你也许会对手中的武器感到不满，又不想冒着被打倒在地接着被虐杀的危险去交火中心捡取其他武器。这时候我们就有了另一个选择——交换武器。当靠近队友时，按下 LT 瞄准队友，画面会出现提示，按下 X 或者 A 是发出交换武器的邀请，如果队友按下 B 则和你交换成功，反则表示他不想搭理你……按下 Y 是索取子弹，当然别人不按 B 你也没办法。对战中如果遇到陌生人，搭理你的几率比较低，所以不是自己的派对好友别轻易使用这一功能，要不别人以为你有毛病，老是尾随并紧贴人家。



标记系统

这个系统让阴人的玩家无处遁形。具体操作方法是，当看见有敌人路过，按 LT 瞄准他，等准星变为红色时快速按下 LS，这样所有的队友都能看见被你标记过的敌人了。不过持续时间大概只有 5 秒左右。



快速切换初始装备

这应该是本世代所有打枪类游戏必备的切换系统吧。以往两把初始武器打满整场比赛的日子一去不复返了！具体操作是，当你死亡等待复活时，按下 A 出现武器切换选项，十字键的←是更改副武器，→则是更改主武器。要说缺点的话，就是武器只有名字没有图片，不够直观。

人肉炸弹

当把一个敌人打倒在地后，走过去按住 X 可以挟持他为肉盾。如果刚好你的身上还带着手雷，在肉盾还未被其他敌人打成肉块之前，按下十字键的↑可以在他身上插一个雷，并且把他踢向其他敌人引爆，场面非常刺激！



跨掩体踩人

游戏中需要经常用到也是需要赶快掌握的技巧。在和敌人短兵相接并且难分高下时，我们往往会选择躲在掩体后面缓一口气。如果你和敌人刚好躲在同一个掩体的两个对立面时，迅速按下 A 就会跨过掩体，给敌人当面一脚踹出掩体，这时候敌人是处于无防备且有攻击判定的状态，持续时间长达两秒左右！假设你手中刚好端着一把喷子，我想你应该知道怎么做吧。



©2010 Microsoft Corporation, All rights reserved.

查看地图



面对不熟悉的地图时，你总记不清武器的刷新位置以及队友们所在的方位。现在不用操心了，玩家在《战争机器3》的网战中可以随时查看地图情况，包括所有武器的刷新地点，队友和敌人的实时位置，这让对战变得更有策略性。具体操作方法是按下BACK键后再按B。

涂装&勋章



面对主流打枪游戏必备的两个要素，《战争机器3》中也首次加入涂装和勋章系统。测试版中，枪械的涂装都是靠完成某一项挑战或者用指定武器杀够目标人数来解锁。测试版中取得的涂装在满足一定条件后能继承到正式版中，这个在后面会详说；勋章系统则是与自己的各项数据统计挂钩，当自己某一项数据达到一个特定的数值时，就会解开相应的勋章。值得注意的是，每个勋章都有四个等级，分别用四颗星表示，想要让每个勋章都满级，你需要不停地战战战！当然，这个勋章也可以作为战队的队标。



其他



在"多人模式"的选项中我们能随时自定义自己喜欢的角色、初始武器、武器涂装以及勋章。比起前作来可谓贴心不少，不过这个菜单的位置相对比较隐秘。

"绶带（Ribbons）系统"中能查看自己在游戏中所获得的绶带，这和其他游戏中的"杀敌奖励"是一个道理。

游戏中所有的上锁的项目都配有详细的解锁方法，按照这些说明，假以时日，相信在结束测试前能解锁绝大多数项目。

人类濒临灭亡，我不得不拿起武器

除了系列的老大哥马库斯，痛失爱妻的多姆，爱耍贫嘴的科尔以及充满悲剧色彩的卡敏兄弟以外，我们不能忽视一位贯穿系列始终的女性角色——安雅·斯特劳德（Anya Stroud）。



前两作中，安雅一直作为通讯兵负责联络Delta小队，给他们行动路线和下达指令。由于荧光族和兽人的共同威胁，人类已经到了生死存亡的边缘了，我们的安雅也不得不从阵地后方转移到前线，拿上武器做最后的决战。在《战争机器3》的人物设定图中，我们看到马库斯的两鬓已经发白，多姆也留起了络腮胡子，而《战争机器2》那位身材窈窕，盘着头发的"靓女"安雅，在本作中也剪短了头发，污迹和疲惫留在了脸上，但眼中仍然充满了愤怒和斗志。

这次多人测试中，EPIC对所有的角色都"一视同仁"。将安雅打倒在地后，同样可以把她的胳膊扯下来然后抽死她——所有的终结技对她都有用，并没有因为她是女性就受到"特殊照顾"。





比较遗憾的是，另一大人气角色卡敏并没有出现在多人测试中。他的命运究竟如何，只有等游戏发售后才能知晓了。

新增武器介绍

测试版提供了6把新武器，每一把武器的性能和终结技都各不相同。从目前玩家的反馈来看，新武器的优缺点都非常明显，有的武器的某些设定存在明显的不合理性。不过这些武器给了玩家更多的选择，所带来的乐趣也成倍增长。





RETRO LANCER



刺刀突击步枪，按住B能端着刺刀以直线方式一直往前冲（按住一个方向能改变冲刺轨迹），右上角会显示耐力槽。耐力槽耗尽、把敌人刺死、或者是被敌人打死都能让你停下来。瞄准射击必须要一发一发点射，因为连射会非常悲剧，几发子弹后准心就偏到其他地方去了，如果对按住RT不放这种习惯情有独钟，建议在射击过程中适当把准心往下压，这和《反恐精英》中AK47的用法比较类似。我个人推荐离近了直接开枪打，不用开镜，而且威力不俗。



SAWED-OFF SHOTGUN



双管喷子。虽然初始弹药只有4发，但是从占满屏幕左右两侧的瞄准框就能看出，这枪拥有满屏的攻击力啊！但是它也有个致命的缺点，对距离的要求非常高，中远距离对着敌人开枪几乎就是在告诉别人“嘿，我在这呢，来打我！”。但是近距离就能直接把敌人轰碎。除了对距离的要求很苛刻以外，这把喷子的换弹时间真的可以用龟速来形容，一枪没把别人喷死又没及时换枪就等着被杀吧。



这把枪的有效射程大概是离敌人一步左右，也就是说只要敌人一旦和你贴身，你一开枪他就死；当然如果你完美换弹，使喷子威力上升，这个距离也会相应地增大，增大半步左右……因此网战时大家对这把枪的另一个称呼是“含笑半步倒”。

DIGGER LAUNCHER



钻地发射器，网战中被队友戏称为“地沟枪”。这把枪的神奇之处在于，它无视任何障碍掩体，只要碰到敌人便会跳出来，在对方的胸口附近爆炸。当然这里所指的“无视”也是有局限性的，炸弹穿越第一个障碍后，在碰到第二个障碍之前就会跳出来爆炸，而且它的射程也是有限的，不过对付躲在掩体后面的敌人非常有效。



ONE SHOT

枪如其名，只需要一枪，解决你的一切烦恼！它只出现在Trenches图中。虽然这把枪威力大得有点过分，但是缺陷也是蛮多的，首先使用它瞄准时，整个身子会处于直立状态，就算是在掩体后面，大半个身子也会完全暴露；其次瞄准后的视野范围非常小，且不能够缩放，瞄准快速移动的敌人相当吃力；最后是当你瞄准时，瞄准光线会暴露你的位置，敌人可以根据这道光线来判断自己是否处于你的瞄准镜中。





INCENDIARY GRENADE

火焰雷，引爆后会在地面产生大范围的火焰，不小心走进去的人如果不及时离开会被活活烧死。对于扔雷一族来说，火焰雷是绝对的神物！见前面有敌人来了，躲在掩体后面，都不用瞄准，往外面一扔，总有莽撞的人会冲进去，然后盯着屏幕的左下角数数又有几个倒霉鬼被烧死吧。





RETRO TURRET

由于“队长保卫战”模式目前暂未开放，因此这把武器的性能及用法暂不得而知。



地图介绍

本次多人测试一共提供了三种游戏模式：“团队死斗”、“山丘之王”和“队长保卫战”（截稿前，最后一个模式还没有开放）。而团队死斗的玩法跟前作比起来有点不太一样。游戏中两队的玩家分别共享15次复活机会，并不是像前作那样无限复活。

测试版中提供了4张多人地图供玩家对战。随着测试进入到第二个星期，4张地图都已解禁。每张地图都各有特色，而且场景中依然会提供威力巨大的武器，这些大杀器都是玩家疯狂争夺的对象。



Checkout

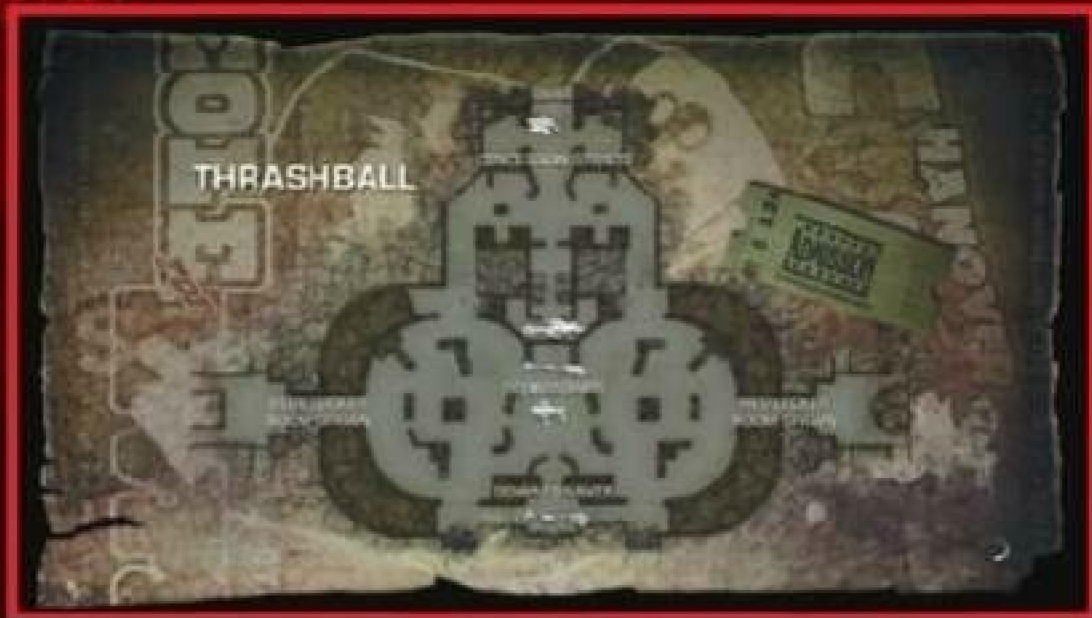


这是一家废弃的购物中心。虽然地图不大，但是掩体众多。本关场景中的随机武器有重型机关枪、钻地发射器和狙击枪。重型机关枪在地图上方位置，后两把枪则随机出现在地图下方的收银处。如果你取得了重型机关枪，那就能非常有效地对冲过来的敌人进行火力压制；狙击枪不用多说，一枪爆头足以说明其威力，而用钻地发射器对付躲在掩体后面的敌人非常凑效。

游戏开始后这两个地方必然会成为猛烈交火的地带，随身携带的烟雾雷能趁乱搞死试图抢走武器或者已经取得武器的敌人。在收银台的前面有个平台，上面能取得火焰雷。如果你刚好抢到了狙击枪，那么这个平台是你不二的选择。这里视野开阔，远望对面，战况一览无遗，不过要小心敌人从后面偷袭。

另外，由于场景中掩体数量众多，因此要多利用标记功能和队友分享敌人的位置，这对取胜有至关重要的作用。

Thrashball



地图是一个连击球的赛场，同样这里已经被毁了。本关场景中的随机武器有爆炸弓与钻地发射器。它们的位置就在场地的中央，上面悬吊着一个巨大的记分牌。随着战斗的推进或者玩家主动攻击记分牌上方的钢索，这个大家伙会掉下来，这会把两种武器的刷新点给抹去。

地图的上方是一个看台，这里会刷新迫击炮和重型机关枪。不得不说，取得这两种武器就几乎能掌控比赛的结果，当然前提是有队友为自己掩护。如果你抢到迫击炮又恰巧没有队友为你掩护，而敌人又从楼梯上面的房间攻过来了，别慌张，你只需要转身对着楼梯来上一炮，因为房间上方的天花板**有漏洞，因此一旦迫击炮从这些缝隙中落入，这里的敌人没一个能跑掉。另外地图下方有个刷新手雷的点，这里也是交战的热点地带。**

玩这个地图依然要多和队友配合，去场地中央抢枪时候要祈祷上面的大家伙别恰好掉下来；队友过去捡枪时也别在远处捣乱，记分牌可是无差别秒杀一切的。



Trenches



俯视这个地图，还真有点像个部落的面具呢。场景设立在兽族矿区，高低落差比较明显，地面上纵横交错的通道非常多，而且经常会有敌人阴在角落处，要十分小心。在地图的上方有个山坡，也就是"面具"的额头部位，会刷新One Shot和重型机关枪。这把神器可以一枪把敌人给崩碎，但是由于瞄准镜的视线范围有限，因此用起来比较痛苦。对面的起重机平台是交战中心，因为这个平台上会刷新迫击炮，大家出生后一般都是往这里冲，因此在这里狙击能有效地掩护队友；不过当敌人从坡下冲上来时就要小心了，还是赶紧扔掉神器，用自带的武器保命吧。场景中还有兽族盾牌，在坑道中的遭遇战很有用。



当场景中响起号角声时，就会出现沙尘**暴，期间玩家的能见度几乎为0，要小心有敌人突然出现在自己面前，因此按住LB来查看自己周围的环境或者待在角落手持喷子都是个不错的选择。**

Old Town

别以为EPIC只会塑造被战火蹂躏过的场景，美不胜收的地图他们同样很拿手，这张地图就是最好的证明。你可以停下来眺望大海，也可以沿着石板路上慢慢晃悠，对了，你还能在菜市上还有许多蔬菜，如果愿意，这些东西都能被你轰碎。



言归正传，同上一张图一样，这个场景也有高低落差，但是并不明显；幽静的石板小路上堆满了掩体，当然也有死胡同阴暗的角落，阴险之人常常端着喷子在那里候着你，千万要小心！另外，这张地图的两侧会随机刷新榴弹炮、狙击枪、火焰喷射器、钻地发射器以及爆炸弓，因此比起中间的道路，两侧的小道才是交战的中心地带。



忘了说，场景中有许多公鸡，我们能把手雷插在它们身上使其变成"自爆公鸡"，非常有趣；另外还有一个钟楼，你可以对着大钟开枪，它也会发出钟声，只不过这一切都没啥意义，仅仅是为了好玩。

解锁项目

如果在多人测试中满足了一定的条件，那么某些项目会永久解锁。这意味着我们能在游戏的正式版中继续使用努力换来的成果了。具体项目如下：

Hammerburst 火焰涂装：在4月24日完成任意一场多人对战即可永久解锁。

Lancer 火焰涂装：在4月25日—5月1日期间完成任意一场多人对战即可永久解锁。

Sawed-Off Shotgun 火焰涂装：在5月2日—5月8日期间完成任意一场多人对战即可永久解锁。

Gnasher Shotgun 火焰涂装：在5月9日—5月15日期间完成任意一场多人对战即可永久解锁。

"Beta Tester"勋章：任意完成一场对战即可永久解锁。

连击球服 科尔：完成任意模式下50场对战即可解锁连击球服装的科尔，再使用这个角色完成任意10场队长即可永久解锁。

Retro Lancer 黄金涂装：完成任意模式下90场对战即可解锁Retro Lancer黄金涂装，再换上此涂装杀掉100名敌人即可永久解锁。



说了那么多，其实只要你上手这个游戏后，是绝对不想放下手柄的。目前还有一些武器的涂装、可选人物以及对战模式没有开放，我们会在今后的杂志中挨个**介绍这些要素。平心而论，游戏固**然好玩，但是比起前作来说依然没有质的飞跃，希望在正式版游戏中，我们能见到更多好玩的对战模式。

游戏进行时 IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！



相信最近大家的 PSP 都被《机战》或者《啪嗒砰 3》占据了。但是不要忘了，无论是热血沸腾的未来战争还是别有情趣的原始部落大联欢，总有让人疲劳的时候，这时候看看那些被你遗忘了的游戏，换个口味放松一下也未尝不可。号称《如龙》+《GTO》的《猛虎！高校暴力教师》就是转换口味的佳品，各种致敬情节一定会让你乐不可支。或者试试《地球防卫军》，同样是未来战争，这风格差别咋就那么大呢？

上期刚提到关于 GAL 游戏的问题，没想到这期又有一款素质不低的《好想告诉你》杀到。原作动画别名《好想急死你》，原因是主人公黑沼贞子（弥天大雾）和男主角风早之间几乎一直看不到进展。不过游戏可就没那么让人着急了，我们只要好好享受过程即可。

邮箱：tt@ucg.cn

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 好想告诉你 传达的感受

青涩的校园回忆

原名：君に届け ～伝えるキモチ～
机种：NDS　类型：文字冒险

游戏适应人群：●并不执着于单一模式恋爱游戏的女性玩家。●喜欢 AVG 的女性玩家。●喜欢原作的玩家。



阳光学员 莱雅

本作改编自描写单纯少女黑沼爽子成长的人气漫画《好想告诉你》，是 DS 游戏《好想告诉你～培育的思念～》的续篇。本作是以升上二年级的爽子的视点，描绘换班和学园祭等各种各样的事件，让爽子和周围的人产生互动。本作追加了漫画的新人物三浦健人，再现了原作的各种事件的同时增加了很多原创的互动事件，对原作的 fans 来说是个不错的选择。

系统

继承自前作的“心がけ”系统。利用每周的行程安排来培育“心がけ”的种子，在培育种子时会根据种子的培育情况触发对应事件，让爽子朝着触发条件来努力吧。

游戏画面

上屏为人物的对话，下屏为爽子的话及内心活动。



人物攻略

此处标明的为事件名称，心がけ如果没有特别标明那么要求都为“思考”，夏 20 日必定触发结局事件。

■**必须触发的春天事件**“くるみへ报告”（所有后续事件的先决条件）：（爽子）付き合いがバレる→（爽子）の次に→（爽子）　の里で→（荒井）ピンの恋爱观→（千鹤）けじめは大切→（绫音）くるみと健人とあやね→（爽子）くるみへ报告

■**风早**：デート准备（“素直な气持ち”在大好き以上）→一绪の归り道→爽子家の夕食→プラネタリウムデート→（千鹤）デート报告→初めての嫉妒→手を系ぐ→诱い失败→爽子家の团らん→团らんの报告

必要的心がけ：素直な气持ち～、伝える勇气～、自分の气持ち～、考えすぎない～、あわてない～、感情を隠す～、下心なし～

■**胡桃**：くるみの相谈（“诚实にな る”在好き以上）→（千鹤）亲友に相谈→友达として相谈→くるみの相谈 2→かわいいは大变→くるみは顽张っている→くるみは强い

必要的心がけ：气持ちに诚实に～、他人に气を～、色々と想像～

■**绫音**：风早をデートの诱う（“伝える勇气”在大好き以上）→デートコース决め→（爽子）海岸デート→デート报告→矢野と相谈→矢野の本音

必要的心がけ：伝える勇气～、色々と想像～、あわてない～、素直な气持ち～、迷惑にならない～、决める勇气～

■**千鹤**：补习对象（“他人の想い”在大好き以上）→勉强嫌いの吉田→野球部の练习风景→戻ってきた吉田→喧哗别れ→仲直り方法を提案→学校祭スタート

必要的心がけ：他人の想いを～、放课後に～（行动）、气持ちに诚实～、相手を信じる～、他人に气を～、话せば分かる～

■**龙**：龙が告白された？！（“あわてない”在气になる以上）→（千鹤）作战会议 1→龙の长所→相手判明→作战会议 2→相手の想いにこたえる必要

必要的心がけ：あわてない～、相手を信じる～、气持ちに诚实～、调子にのらない～、气持ちを伝える（行动）

■**朋美和里子**：学校祭准备の担当班分け（“迷惑にならない”在好き以上）→作业の进み具合→强がる远藤→强がる平野→（风早）风早に相谈する→二人で力を合わせる

必要的心がけ：迷惑にならない～、自分の作业～（行动）他人に气を～、迟れの挽回～（行动）、气持ちに诚实～、气持ちを伝える（行动）

■**荒井**：くるみが气になるピン（“素直な气持ち”在好き以上）→（胡桃）ピンからの伝言 1→くるみからの伝言→ピンからの伝言 2→ピンの勘违い判明→くるみとピンの对决

必要的心がけ：他人に气を～、伝える勇气～、间违わない～、气持ちに诚实～

■**三浦**：爽子は伟い（“いつもどおり”在好き以上）→くるみの方が分かってる→教えるの向いている→（绫音）矢野の钉刺し→花だんの世话→2人で笑い出し→（风早）学校祭スタート

必要的心がけ：いつもどおり～、气持ちに诚实～、放课後に～（行动）、他の人の想いを～、花だんの世话～（行动）、女子の手伝い～（行动）



玩后感

不愧是《好想急死你》（咦），风早和爽子这两人真的是非得拖到第二部才表白，不过也算是迎来了一个好的结果。DS 的第二部总算是解决了爽子和风早这对的恋爱故事，再看看漫画的进度，如果有第三部的话估计就是讲述胡桃、绫音和千鹤这些亲友们的故事，让我们一起期待吧。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏 GAME

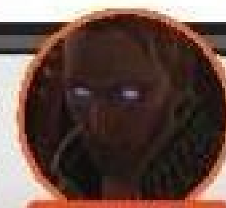
地球防卫军2 携带版

廉价系列之大作转战掌机！

原名	地球防卫军 2 ポ-タブル		
机种	PSP	类型	动作

游戏适应人群：●认为游戏性高于画面的射击游戏爱好者 ●收集狂 ●特摄剧爱好者。

《地球防卫军》原本只是小成本制作的《SIMPLE》系列中的一款作品，但是由于素质出色，《地球防卫军》有了自己固定的用户群和忠实粉丝，算是"无心插柳柳成荫"吧。如果想体验本作神奇魅力的话，那么相信这次的《携带版》将是各位玩家最好的选择。



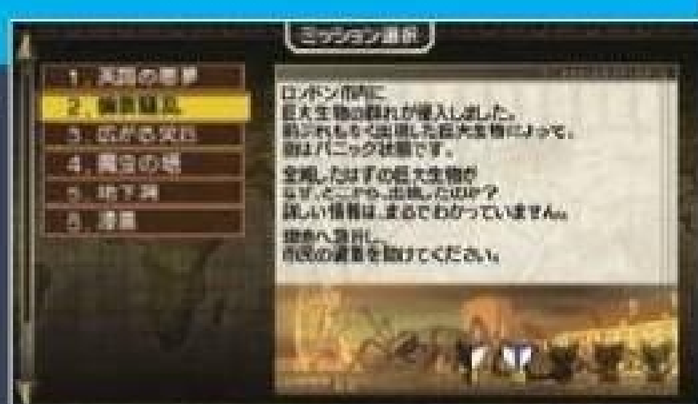
阳光学员 fantasyman



操作

按键	功能
摇杆	控制人物移动
方向键	左右为人物翻滚（仅限陆战队员），上为开瞄准镜，下为强制视角居中
□键	武器射击，连发武器可长按连射
△键	向上射击，连发武器可长按连射
○键	更换武器
X 键	跳跃（陆战队员）／飞行（特战队员）
SELECT 键	乘坐载具／离开载具
LR 键	人物左右平移（飞行中可用）

关卡解释



本作中关卡为顺序解锁，无分支。每关卡可以无限重玩，方便玩家刷武器和挑战高难度。难度共有五种，本身并不影响关卡解锁。敌人 AI、血量和攻击力会随着难度而提高，掉落的武器等级也会随之升高。

游戏本身是走循序渐进路线，建议玩家从 EASY 或 NORMAL 难度开始攻关，解锁所有关卡并将武器和生命值都提高到一定水平后再挑战更高的难度。

难度与武器掉落等级范围

难度	武器等级范围
EASY	LV0–LV10
NORMAL	LV0–LV20
HARD	LV10–LV30
HARDEST	LV20–LV40
INFORNO	LV20–LV60

武器详解

陆战队员与特战队员出战时只能装备两把武器，按○键切换。陆战队员使用实弹系武器，每把都有弹量。游戏中不存在上弹键，打光子弹后重装是唯一补充弹药的途径，所以玩家需要留意弹药剩余量，避免在受围攻时却正好进入到无法攻击的装填弹药状态。

特战队员用的则是能量武器，武器本身也有其弹量与装填时间，但填充弹药需要消耗位于画面右方的能量条。不同武器填充时需要消耗的能量并不一样，有的就算长期连续发射也不会对能量条造成压力，有的则只需要连发几次就可以耗尽能量条，让特战队员进入到无法攻击与飞行的状态当中。携带能耗一高一低的武器，并在飞行与射击时的能量消耗与能量本身恢复速度之间找到平衡是特战队员的最基本战术。



武器收集

收集武器可以说是本作是唯一的收集要素，武器总数达到了 300 种以上，陆战队员与特战队员分别有超过 150 种武器。获取武器的途径是在关卡中击杀各种怪物，对方会随机掉落出绿色的武器箱，角色触碰后便会拾取，在通关后的战斗结算中玩家就可以看到自己本关获得武器的列表。陆战队员的武器与特战队员不共通，不过在关卡中玩家只会获得自己选择使用角色适用的武器，即使用陆战队员通关，获得武器均为陆战队员可使用的武器。





武器类别与性能分析

陆战队员

武器类别	性能
自动步枪	弹量与射速高，装弹速度高，单发伤害低的基本武器类型。
狙击枪	单发高伤害，低射速与弹量，装弹速度也偏低的远程游击战武器。
散弹枪	高威力带有散射的中距离武器。但装弹时间长，弹量偏低。
火箭炮	单发高威力武器，弹量极低，装弹速度高，范围伤害可误伤自己。
导弹	有追踪功能的单发极高威力武器，范围高，装弹极慢，同样会误伤自己。
榴弹	无装填仅有发射冷却的抛物线型爆炸武器，威力高，范围大。
特殊兵器	性能各异的奇特武器，在特殊场合与战斗中有奇效。

特战队员

武器类别	性能
近距离武器	扩散枪范围大射速高，镭射枪单发威力高，射速与弹量偏低。
中距离武器：镭射激光	极高弹量，极高射速与极高精度，代价是单发极低威力。
中距离武器：电弧枪	射程短，威力低，但是本身具有反弹功能，适用于狭窄战场关卡。
中距离武器：粒子枪	威力高，散射广，弹速慢，适用于平坦广阔战场的范围攻击武器。
狙击武器	高射程，高威力与高耗能兼具的远程武器代表。
范围攻击武器	高威力与范围，耗能极高，存在误伤自己的可能性。
诱导武器	具有追踪性能的高威力武器，射速不高，能耗高，同样会误伤。
支援武器	定向的爆破武器，本身无伤害，但射出的光线有伤害判定。

武器除了分不同的类别之外，同类别的武器也有不同的型号，其性能会随着型号的不同而发生变化，有某些型号的武器其性能已经变得与这一武器类别的基本性能几乎完全相反，但每一把武器之间的总体能力是平衡的。玩家可以视关卡的情况不同而选用不同型号的武器来协助自己更为轻松地攻关。





玩后感

廉价系列一直让我想起外国的 FLASH 小游戏，同样是创意为主，画面与音效为次，好玩才是硬道理。《地球防卫军 2 廉价版》的画面粗糙，音效诡异，就连在最基本的操作系统上都还有很大的提升空间。但是，毫无疑问，游戏提供的乐趣是实实在在的，武器的性能设计和关卡里不同的敌人类型都花了心思，不同难度之间的差别让玩家能够循序渐进地挑战更高难度。对没有玩过 PS2 上原作的玩家们来说，本作绝对值得一试。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏 GAME

猛虎！高校暴力教师

深度体验逼真驾驶感受

原名	ガチトラ！－暴れん坊教師 IN HIGH SCHOOL
机种	PSP
类型	动作

游戏适应人群：●喜欢动作ACT类游戏的玩家。●喜欢丰富剧情的玩家。●喜欢番长系列的玩家。●喜欢"擦边球"系列的玩家。

《猛虎！高校暴力教师》从素质上来讲可谓近期难得一见的佳品。当然，这个"素质"不包括在战斗中随时可见的擦边球……本作虽然看上去非常像藤泽亨的名作《GTO》，但是玩起来新鲜感还是比较充足的，更不用说本作充满新意的战斗系统了。总之，本作算是近期PSP二线游戏中的精品，在此向大家强力推荐。

阳光学员 雾谷希

SNB系统（ソウルヲ－ドバトル）

由番长系列衍生改进而成的系统，玩家与对手进行激烈的说得战。战斗时对手会有数条"魂力"显示在体力槽上方，每将对手的体力消耗完一次，都会减少对手的一条"魂力"，战斗是的目的在于将对手的所有"魂力"全部消耗完。当对手体力耗尽时，会进入心封闭状态，该状态下对手会有一层坚固的保护罩保护，将保护罩击破才能将对手打回战斗状态。另外，在该状态下对手还会使用各种各样的技能攻击玩家，技能的攻击效果因对手的不同会有变化，但注意这种攻击玩家是无法防御的，只能选择躲避。将"魂力"全部消耗完后，还会出现最终说得指令，选择了正确的说得指令才能结束战斗，如果选错的话，对手会回复封闭状态，需要再次将保护罩打破才能说得，不过之前选择的错误说得指令会消失。



迷你小游戏



本作的迷你小游戏可以说是非常丰富，主线流程中每一章都有至少一个迷你小游戏，其中还包含一些"露出度"非常高的游戏，相信会吸引不少男性玩家的眼球，游戏中一共有十多种迷你小游戏，不同的游戏在玩法上会有很大的差异。

简易流程攻略

第一章

前往"海が见える公园"——在商店街与"マスター"战斗（SNB）——与"末广结衣"战斗（SNB）——选择"カメラ夺っちまえばいいじゃねえか"——前往"海が见える公园"玩追捕小游戏——返回高级住宅区的大神组——返回公寓

第二章

与职员室的岚山老师对话——前往3F的3-D教室前与新堂老师对话——前往校长室——再次返回3-D教室与最下方的男生对话——前往住宅街与新堂老师对话——与"猫田 阳一"进行SNB战——选择"この俺が一绪に考えてやる"——前往欢乐街里通将三名混混打跑——玩诱惑老妈的迷你小游戏——返回公寓休息——第二天前往学校

第三章

前往学校天台——前往校长室——前往职员室找新堂老师获得教材——前往保健室找小峰老师获得教材——前往教室点击黑板进行授课——与"浅见 萌"进行SNB战——选择"まだまだ手はあるだろーが っ！"——前往欢乐街的女仆店——玩扑克接龙的迷你小游戏——进入住宅区前往河川敷

第四章

剧情后返回公寓——前往学校与"根津 道弘"进行SNB战——选择"うだうだ理由つけて逃げんじゃねえぞ"——从"海が见える公园"进入右方的墓地——回公寓后第二天去学校——前往阳台后再回公寓——玩打棒球的迷你小游戏

第五章

前往3-D教室时接到校长电话——返回校长室——回公寓——前往学校与"风崎 留美子"进行SNB战——选择"テメエが心开かないからだろうがっ"——返回公寓后第二天前往学校——前往欢乐街里通与ラブハウス店前男子对话——在繁华街的百货店前击倒两名混混——返回与店长报告获得"最强の秘孔の本"——到学校玩按摩的小游戏——返回公寓第二天再前往学校

第六章

前往职员室——前往高级住宅街——返回公寓后第二天去学校——与"新堂 美玲"老师进行SNB战——选择"そんなもん俺だって自信なんてねーぞ"——进入住宅街——返回公寓后第二天前往学校——前往繁华街——玩搭话和看电影两个迷你小游戏——返回公寓后第二天前往学校——前往"海が见える公园"打倒三名混混——返回公寓

第七章

前往繁华街——前往校长室——进入3-D教室——返回公寓第二天再前往学校——玩飞机的横版射击迷你游戏并获得30W分——前往天台与"坂本 慎一"进行SNB战——选择"2番の实力しかねえ自分を认めろ"——进入欢乐街的里通打倒三名混混——返回公寓后第二天进入学校

第八章

前往学校的校长室——进入保健室触发剧情——进入欢乐街里通——将三名混混击倒——与"黑木 悠美"进行SNB战——选择"てめえが幸せになることが一也の愿いだ"——玩提高羞耻度的迷你小游戏——返回学校——返回公寓后第二天前往"海が见える公园"的墓地

第九章

前往学校——进入"海が见える公园"的墓地——返回学校——回公寓后第二天前往学校——与"石川 翔"进行SNB战——选择"人のせいにすんな、全部テメエの责任だ"——进行拆除爆弹的小游戏——前往"海が见える公园"玩追捕小游戏——返回公寓后第二天前往学校

最终章

返回公寓后第二天前往学校——前往天台——再次返回公寓后进入学校——与横手一家的三名杂兵战斗——与最终BOSS"加纳 兼贵"战斗

玩后感

虽然是由番长系列进化改变的新作，但本作无论冲剧本、系统以及画面哪方面来说都要比前者强除了不止一丁半点。全新的系统以及打击感的修改让玩家在战斗中的爽快度大幅上升，小游戏的丰富程度完全可以单独组成一步作品，其中还不乏大部分吸引眼球的画面，游戏的剧情虽然和"麻辣教师GTO"有很相似的部分，但整体还是有一定的原创度的，总体来说，本作绝对是四月份游戏当中的一个意外惊喜之作，喜欢动作游戏的玩家绝对不要错过。



杂志库 ZAZHIKU.COM

文 狼来了 美编 anubis



啪嗒嘭们正处于困境之中，我愿化身为英雄啪嗒嘭，以指引它们迈向正确的道路。

我将一如既往的挥舞着神圣的战鼓以帮助啪嗒嘭们拯救世界于水深火热之中。

无论将要面临何种考验，也无惧任何灾难的降临，我都会一如既往地号令这个世界中同伴们作出永不言弃的抗争。

啪嗒嘭3	SCE		动作角色扮演
PSP	PATAPON 3		美版
	2011年4月12日	1～8人	19.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



游戏开始之前玩家可先到Option中按照自己的喜好来设置游戏中的各种要素。其中Game System Settings选项下的Cancel Command直接影响到战斗中的节奏，强烈建议将此项设为On。



系统解析

基本操作

《啪嗒嘭3》推进流程的方式为不断完成游戏中提供的关卡，关卡中座落着各种障碍物及千姿百态的怪物在等着玩家，玩家需要通过□、○、△、×四个键组合出各种鼓点指令来指挥啪嗒嘭们过关斩将，除此以外的操作仅有通过摇杆的左右方向或L/R键来控制镜头的移动，移动镜头能帮助玩家更好地了解战场中的情况，继而作出各种应对。

□、○、△、×分别对应PATA、PON、CHAKA、DON，指令需要按照固定的节拍来输入，进入关卡后画面的边缘处会有一个按固定节奏来闪烁的白框，白框闪一次即为一拍，每按一次按键记为半拍，从前一个按键到下一个按键，中间也间隔着半拍，用空格表示。

在输入完相应指令的最后一个按键后，接下来的四拍是啪嗒嘭们的行动时间，此时无论输入任何指令都无法打断啪嗒嘭当前的行动（可在Option中更改这一设定）。啪嗒嘭行动结束后成功输入下一条指令，就能形成指令连锁（COMBO），战斗的基本进行方式为：输入四拍指令，停四拍，再输入四拍，再停四拍……。此外，为了应对某些特殊状况，也会有故意中断COMBO的情况发生。

本作中的主要指令在序章后便可直接使用，个别需要在流程中取得的指令会在攻略中说明。





©2011 Sony Computer Entertainment Inc. (C)2011 Rolito/Interlink.

这些指令分别为(注：为方便读者阅读，流程攻略中将略去指令中表示半拍的空格，请读者们注意。)			
指令	按键顺序	鼓点音效	作用
前进	□□□○	PATA PATA PATA PON	让啪嗒嘭们向前移动的指令。
攻击	○○□○	PON PON PATA PON	让啪嗒嘭们对攻击范围以内的障碍物或敌人进攻。
防御	△△□○	CHAKA CHAKA PATA PON	让啪嗒嘭们进入防御状态，此状态中若受到攻击，伤害会降低，个别职业的啪嗒嘭还会进行特殊的行动。
蓄力	○○△△	PON PON CHAKA CHAKA	让啪嗒嘭们进入蓄力状态，在蓄力指令后输入攻击或防御指令，啪嗒嘭们会作出相应的蓄力行动。
回避	○□○□	PON PATA PON PATA	输入完指令后啪嗒嘭们迅速疾退一小段距离，片刻后再迅速返回到回避前的所在位置，可用来躲过敌人的部分攻击。
跳跃	××△△	DON DON CHAKA CHAKA	输入完指令后啪嗒嘭们会立刻原地起跳，短暂的滞留在空中后落回地面，可用来躲过敌人的部分攻击，还可以用来触发机关或顶碎个别障碍物。
净化	□○×△	PATA PON DON CHAKA	可让陷入异常状态的啪嗒嘭回复到正常状态，且在指令的有效时间内任何异常状态都对我方无效。
召唤	× ×× ××	DON DONDON DONDON	召唤出各种守护神，需满足特定的条件才能进行召唤。
暂停	□○□○	PATA PON PATA PON	让游戏暂停，暂停后输入任意键便会回到正常的游戏当中，需获得暂停乐谱后才能使用。

过关的条件

游戏中时常会攻陷一些巨大的城堡或与BOSS级别的敌人战斗，战胜他们并不会直接过关，必须继续命令队伍前进到场景的尽头，在那里会有一座灯塔般的建筑物，队伍中任意一名啪嗒嘭穿过灯塔后才算过关，个别关卡中会出现旗帜来代替灯塔。某些对抗形式的关卡只要满足胜利条件便会自动判定为过关。初期的训练关卡完成训练内容便算过关。

FEVER

在正常状态下，当COMBO达到10时就会进入FEVER状态，此后COMBO数不再上升，只要不中断指令就可以一直保持FEVER状态。从第三COMBO开始，如果能够精确地输入指令，即鼓点音效饱满，就可以提前进入FEVER状态。

进入FEVER状态后我方的攻击将得到大幅强化，同时还是使用召唤、英雄技的前提条件，是游戏中重要的系统。离敌人有一段距离时，使用除前进、召唤、暂停外的指令来提前进入FEVER状态，之后再对敌人发起攻击，是十分常用的战术。



FEVER中，如果玩家输入指令时出现了一些小失误或按的不够精确的话，不止会听到啪嗒嘭们怪里怪气的发音，在FEVER字样的旁边还会出现骷髅图标来提醒玩家，如果在输入接下来的时还继续出现失误的话，FEVER就会被强制中断。

失败的条件

战斗中，我方除旗Pon以外的队员全灭或旗Pon被消灭时，将被判定为落败。作为队伍的核心，旗Pon本身的防御力极弱，连敌方小杂兵的攻击都有可能将旗Pon秒杀，不过旗Pon有两个保命的特殊能力。第一个是异常状态免疫，游戏中的所有异常状态都对旗Pon无效；第二个能力是生命连接，只要队伍中的盾系单位存活，那么旗Pon在遭到敌方的攻击时就不会受到任何伤害，因此行军时要注意保护队伍中的盾系队员。



英雄啪嗒嘭相关

在FEVER状态中，如果精确地输入了特定的指令，英雄啪嗒嘭就会发动专属的英雄技。英雄技的指令以及特征类型都可以在转职画面的下方查看。在通常的关卡中，如果不幸失去了所有的体力，英雄啪嗒嘭会暂时倒下，待画面左上方的倒计时结束后便会重返战场，倒下的次数越多倒计时的时间就越长。但要注意的是在地下迷宫或高塔的多层关卡中，是无法以常规的方式复活的。



据点简介



Blacksmith（铁匠铺）

游戏中以绿色和蓝色背景显示的武器、防具都可以在铁匠铺中进行强化。强化时需消耗特定的素材及一定的金钱。当装备强化到11级、31级时可对其重命名。装备最多可强化到40级，强化装备时会受到“强化上限”的限制，当任意装备强化到10级后，此时若想将+10的装备强化到+11，就必须先升级铁匠铺，强化+10的装备时系统会询问是否要升级铁匠铺，升级铁匠铺不会消耗任何素材及金钱。强化+10的装备时系统还会询问是否要将+10的装备设定为专精装备，专精装备的特点是强化上限始终比其他装备多10级，举个例子，将拳套设为专精装备后，当拳套强化到20级时，其他装备只能强化到10级；当拳套强化到30级时，其他装备只能强化到20级，以此类推。铁匠铺中只能允许一种专精装备的存在，设定专精装备后，据点中的铁匠铺在外观上会添置一面画有专精装备的旗帜。值得一提的是玩家可通过联机模式在朋友的铁匠铺中将朋友设定的专精武器强化到上限，且退出联机模式后强化等级也不会改变。

Herogate（英雄之门）

联机时需要用到的设施，英雄之门的主要意义在于：挑战联机模式中的限定关卡、在朋友的铁匠铺中强化突破上限的专精武器。

Armory（仓库）

仓库存放着五类物品，从第一页到第五页分别是：武器、防具、素材、重要道具、装饰品。玩家可在仓库中将各种派不上用场的武器或防具进行分解，分解后会获得一些素材作为回报，高级或稀有的武器防具能分解出贵重的素材。而多余的素材则可以分解为强化装备时需要用到的金钱，同理越贵重的素材分解后得到的金钱越多。重要道具中存放着一些如召唤经文、乐谱、金钥匙等无法分解的道具。最后一页装饰品存放着联机模式下会用到的要素。此外，在仓库中按下□键就会进入到Loading时出现的提示列表，某些提示在完成特定的关卡后才会出现。



Team Totem（联机设置）

在这个设施中可编辑联机的各种要素，主要作用有：联机队伍的编成、个人名片编辑、聊天内容编辑、黑名单登录、查看朋友的名片、查看联机目标等等。

Barracks（营地）

使用率最高的一项设施，在这里可对出场的队伍进行整备，从上往下的选项依次是：



更换装备

（可在营地主画面下按△键来快速选择）

WOLF

职业名称　当前等级

经验值	347
Next等级	1000
体力	230
攻击力	13–24
防御力	0

攻击类别

攻击类别主要分为打击系、斩击系和突刺系三种。

<异常状态发生率>

必杀一击发生率	35%
强击发生率	0%
晕眩发生率	0%
燃烧发生率	20%
睡眠发生率	0%
冻结发生率	0%
毒发生率	0%

<攻击时损伤修正率>

对恶魔	100%
对不死族	100%
对甲壳类	100%
对龙	100%
对巨人	100%
对木造	100%
对石造	100%
对金属	100%

攻击时移动速度	1.08
FEVER时移动速度	1.10
攻击速度（秒）	2.00
攻击力道	5
重量	5.00
盾回避率	0%
盾回避减低率	0%

<异常状态抗性>

必杀一击抗性	5%
强击抗性	5%
晕眩抗性	5%
燃烧抗性	15%
睡眠抗性	1%
冻结抗性	1%

毒抗性1%

<守备时损伤修正率>

对斩击	100%
对打击	100%
对突刺	100%
对大质量	100%
对火焰	80%
对冰	100%
对雷	100%
对毒	100%
对音	100%
对光	100%
对暗	100%

职业技能

职业技能指的是需要满足特定的条件后才能修得的技能。每种技能都必须累积满100点技能点后才能修得该种技能并出现新的技能。后期出现的技能经常需要满足条件数次后才会提升1点技能点。

修得某些技能后会出现一根箭头指向别的职业，这表示在使用箭头指向的职业时也能共享箭头另一端已经修得的技能。

装备固有技能

固有技能指的是当某种职业到达固定的等级后将会自动修得的技能。修得的固有技能需要将其装备才能发挥效果，技能的效果、装备技能的上限数量都因职业而异。修得的技能可供所有同系的职业使用。



转职

（可在营地主画面下按□键来快速选择）

初始职业的啪嗒嘭到达固定的等级后就会衍生出其他职业，某些职业需要多种职业练到固定的等级才会出现。而英雄啪嗒嘭的等级提升至15级后还可以在初始的枪、盾、弓英雄三者中随意转换。下面放上游戏中的职业树列表图以方便玩家参考。

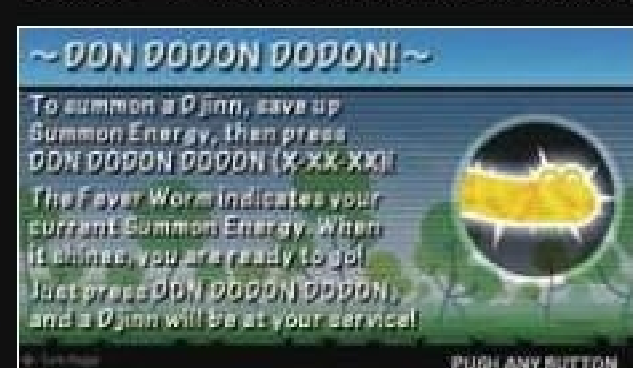






召唤

召唤其实与前作的奇迹大同小异，使用方法为：先在整备画面的召唤选项中装备已获得的召唤经文，那么在战斗中画面的左边就会显示一个迷你的经文图标；进入FEVER状态后，保持FEVER不中断的情况下继续输入各种指令，此时红色的FEVER条中便会累积召唤能量，其中净化指令的累积速度最快，



当召唤能量累积满、FEVER条完全变成金黄色呈闪烁状态后，输入召唤指令就能召唤出守护神。发动召唤的同时我方所有阵亡的单位都会复活，召唤中我方的啪嗒嘭会直接使用蓄力攻击，而英雄啪嗒嘭则是使用英雄技，不断地输入各种指令就能累积分数，召唤结束时守护神使出的攻击的威力与最后得分有关，所以切忌在召唤中不输入指令。需要注意的是召唤状态中我方的队员并不是无敌的，而且也不能像通常状态下输入固定的指令来控制队伍，遇到强大的敌人时不能防御、回避、跳跃的我方队员很有可能在消灭敌人之前就先被敌人干掉。

最强装备

选择此选项后系统会询问是否将当前拥有的最强装备给队员装上，初期装备性能差异较小、选择较少的时候可多用此选项。到了中后期出现以橙色背景显示的武器时，系统判定最强武器的规则会变得模糊，一些综合能力占优的武器经常会被系统忽略，建议玩家还是自行打点队伍的行装比较实在。



实用技术　攻略透解

杂志库 ZAZHIKU.COM

Sukopon（观测 Pon）

观测 Pon 的主要作用是当游戏中随机出现的隐藏关出现时，他会做出夸张的动作来提醒玩家，将光标移动到他所在的位置后还会有特殊的音效。

Master Obelisk（英雄之冢）

在这里可以选择主线关卡及分支关卡。随着流程的推进，分支关卡会自动开启，个别隐藏关卡则随机出现。注意主线关卡完成一次后便无法再次进行，分支关卡和隐藏关卡则可反复挑战。



Silver Hoshipon（银星 Pon）

上了年纪的银色星星，与它对话可大致地了解一下流程的进度及剧情，用处不大。

Battle Gate（对战之门）

联机模式下专用，可与别的玩家进行联机对战的模式，只能选择固定的对抗关卡对战。

Meden（美典商店）

流程发展到一定程度后，玩家便可以在此处利用金钱来购买各种强化用素材和装备，装备及个别贵重素材随机出现且只能购买一次。进入战场后退出会刷新商店中的物品。

流程攻略

由于篇幅关系，将略过对主线流程没有影响的分支关卡。随着流程的推进，分支关卡会自动开启，个别隐藏关卡随机出现。绝大部分的分支关卡都与流程关卡大同小异，只是没有剧情，敌人的配置不一样且等级稍高于流程关卡。分支关卡的主要存在意义就是让玩家练级、刷宝箱，因此就留给各位玩家自行去探索。



Patapon Training Grounds

Advance Attack!

用攻击指令○○□○摧毁道路中的障碍物后前进，时间结束后便会自动过关，值得注意的是关卡中较后的部分有一只金色的鸵鸟，成功将它击倒后会得到一把金钥匙。初期队伍的攻击距离和杀伤力有限，很难在它逃走前将它击毙，建议中期再回来拿钥匙。

Defence Practice

根据路牌的提示只需要不断地输入防御指令△△□○防御到时间结束即可，之后路牌会让玩家在“挑战更高的难度”和“离开本关卡”中选择，选择前者需要输入攻击指令，选后者则输入回避指令。选择后者便算完成本关卡，选择前者的话会进入新一轮的防御挑战，炮台数会增多，建议玩家先推进流程，待队伍的整体守备能力提升后再回来挑战，将全难度完成后会得到金钥匙作为奖励。



The Coming of ……

让玩家熟悉基本操作的关卡，屏幕四周开始闪烁后只要有节奏的不停输入○便能唤醒英雄啪嗒嘭，剧情后当旗 Pon 输入完三个□后输入一次○便能组合成前进的指令，前进的路上陆续将枪 Pon、盾 Pon、弓 Pon 从石化的状态出解救出来，走到尽头后将获得□这个鼓点，切换画面后根据提示需要自行输入完整的前进指令□□□○，通过道路尽头的灯塔后本关结束。





Field of Angry Giants

Traverse the Field of Giants！

让玩家小试身手的关卡，前进的途中会有使用弓箭和枪的小杂兵，不停地发动进攻即可，杂兵被消灭后过段时间会从他们的城堡中刷新。遇到独眼巨人时，当它的手插入地面表示它将使用投石攻击，而将武器举起则表示将要使出砸击，投石攻击的距离比较远，除非离它有一段距离否则不容易通过回避指令○□○□来躲避，所以建议用防御来硬扛下这一击，而棍棒砸击在算好提前量的前提下可以用回避来避免伤害。



Ragewolf and the Mysterious Birch Grove

先后歼灭敌人的小杂兵及摧毁两座城堡后，敌人的第一个暗黑英雄——Ragewolf 登场，他的实力与他凶猛的外形不成正比，玩家甚至都用不着防御只需要连番猛攻便能将其击倒。继续前行会遇到一棵熟睡中的怪树，此种敌人的特点是在雨天中会不断地回复自己的体力，需要使用火属性的武器或能使敌人进入燃烧状态的攻击将它点燃，着火后才能避免它大幅度地回血。苏醒后它会持续掉血并使用火属性的攻击，前期我方队伍实力不足需要适当的进行防御后再进攻，战胜它后摧毁其身后的城堡，前行一段距离便能见到灯塔。

过关后 Ragewolf 突然出现在英雄啪嗒嘭面前并向他发起挑战。

Arena of Valor

Proving Grounds and Crescent Moon

接受了 Ragewolf 的挑战，啪嗒嘭们来到了敌人指定的战场。战斗开始前 Ragewolf 会询问我方是否需要他对接下来的对抗规则进行解说，上面的选项 = 需要，下面的选项 = 不需要。屏幕的右上角会有代表我方的蓝色和代表敌方的红色图标，图标右侧的数字表示敌我双方的目前军势；屏幕上方显示的是整个场景的缩略地图，我方初始在场景最左边的据点，而敌方则在最右边。场景中蓝色的建筑物属于我方，反之红色属于敌方，而没有颜色的建筑物需要命令队伍快速地前去占领，占领后建筑物会变成炮台，一般的建筑物只需要队员路过便算占领成功，而建筑物上方有计量槽的则需要啪嗒嘭在附近呆上一段时间，靠近建筑物的队员数越多计量槽上升的越快，待槽蓄满后就会成功占领。当屏幕右上方显示的时间结束时，军势较多的一方获胜，军势会根据击败敌人的数量、摧毁敌方建筑物的数量及我方队伍、建筑物的损耗而作出相应的增减。此外，如果在时间结束前穿过敌方据点的旗帜，就会立即取得对抗的胜利。对抗中敌方的英雄和杂兵会无限复活、刷新，假如我方除旗 Pon 以外的队员全灭或旗 Pon 被消灭，则被判定为落败。

关卡开始后迅速输入前进指令来占领场景中央的建筑物，炮台能有效地击杀敌方的小杂兵，并可以抵挡敌方的攻击。对上 Ragewolf 时用老办法猛攻即可，必须注意的是当他被击退一次后再度出现时，会与我方保持一段距离然后不断地投掷石块来进攻，此招的攻击力以我方目前的能力是挨不了几下的，使用防守反击的战术也不见得有多大作用，建议玩家将初始的枪 Pon 转职为 Kibadda，盾 Pon 转为 Tondenga，这两个职业的体力和防御力都比较优秀，可以抵抗 Ragewolf 的投石攻击。

过关后 Ragewolf 再次前来挑事，英雄啪嗒嘭也借此机会从他嘴里套出了不少有用的情报。



Cave of Valor

Archfiend of Valor

本关卡一共有三层，越过每一层的灯塔后，队伍会来到前往下一层的通路前，此时会出现三个选项，从上往下依次是：

1. 回到啪嗒嘭们的据点

选择这个选项后目前得到的所有宝箱、素材等都会保留，如果没有信心攻克接下来的层次，大可选择此项回到据点重新配置队伍后再前来挑战。注意选择此项后，再次挑战本关卡时会回到关卡最初的位置，途中所有的障碍物、敌人、机关等等都会回到初始配置。

2. 前往另一层

选择此项后队伍会前往关卡中的另外一层。进入到另一层时，之前阵亡的所有队员都会满血复活，如果在前一层中召唤没有使用则会累计到下一层中。

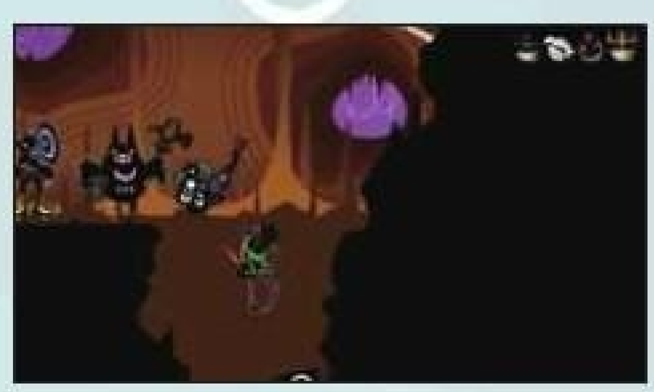
3. 情报

此项中会给玩家提供一些信息，这些信息都是将要前往的另外一层中的情报，比如敌人的配置，场景中主要的构造等等，有时还会给予玩家直接的提示，比如提高某种属性的抗性等。

关卡途中不能进行任何关于队伍的调整，如转职、切换装备等都是不被允许的，颇有《怪物猎人》系列中大连续狩猎任务的感觉。

初次进入本关卡后可以按 Start 键选择退出关卡，如此一来可以早一步地遇到 Shakapon，与他对话时他会问英雄啪嗒嘭一个经典的问题——你是丢了金宝箱呢？还是银宝箱呢？此时如果选择上面的两项他就会带着鄙夷的小眼神直接离开，玩家应该做个诚实的孩子选择最下面的一项说自己什么都没丢，Shakapon 会对玩家的回答给予肯定并将一卷经文作为礼物送给英雄啪嗒嘭，此后便可在兵营的 Summon 选项中装备经文了。

回到关卡中，第一层没有什么难点，敌人的配置为小杂兵和独眼巨人，开始时挡路的石门用攻击指令将其击碎即可继续前进，往后的







关卡中遇到此种石门都如法炮制。将最后一个独眼巨人击倒后会得到一把金钥匙，当队伍靠近有锁孔的蓝色大门时便会自动使用金钥匙开启大门。

第二层稍微前行会来到一个机关处，玩家需要先让啪嗒嘭们移动到机关的下方，然后输入跳跃的指令 × × △△来开启机关，机关开启后前方的大门会打开一段时间，此时需要快速的在门关上之前移动到门后，没来得及通过门的队员可以重复上面的步骤，不过这样一来先行的队员就很有可能因为与队伍分散而遭到敌人的围攻，因此最好还是全队一同通过此类型的机关。本层的后方有一只飞龙，它移动的时候身体周围会出现攻击判定，进攻方式为龙之吐息，由于此招的持续时间很长距离也不短，依靠跳跃无法完全躲过，因此还是防御比较稳当，注意当它的体力被扣光而倒下时，倒下的途中也会出现攻击判定且威力不俗，所以与它战斗时不宜靠的太近。

第三层玩家将遇到流程中的首个大型 BOSS——大嘴龙，当它的头高高抬起作出攻击前的准备动作时，表示它将要使用火焰吐息，算好提前量用跳跃可无伤回避；当它低下头且眼神变得凶残时，表示它将要使用下巴捞击，这招的发动时间很快且纵向判定较强，必要的时候要中断 FEVER 后立刻使用回避指令；大嘴龙会低机率的使用吞食攻击，发动前会低下头并将脑袋扭向一边，同样使用回避来躲开即可。当 BOSS 级的怪物濒死时，它们出招时会略去出招前的准备动作，因此当 BOSS 们即将进入濒死状态时，使用蓄力攻击一口气的扣光它们的体力能有效的避免被 BOSS 逆转。

杂志库
ZAZHIKU.COM

Snow Field of Sullied Tears

Big Chills in Pure Snowa

进入关卡前建议先提升一下队伍的抗冰冻能力，因为此关中会有数台不断对我方队伍喷射雪球的机器，抗冰冻能力不高的话很容易进入冻结状态，无法行动的时候若再遭到敌方杂兵的攻击则是雪上加霜，喷雪机一般都设置在障碍物或敌方的城堡后面，我方可派出远程输出的单位出场，待远程攻击将障碍物清理干净后先头部队再一鼓作气捣毁喷雪机。将关卡中的喷雪机都摧毁后，前行会遇到新怪物潜地冰龙，它潜入地底移动时我方无法对其造成伤害，当它的头向后仰时表示将要使出雪花吐息，回避或跳跃都可躲避，如果距离它太近首选跳跃回避；当它低下头时表示将要使出纵向判定很强的尾巴砸击，距离近时回避指令很难从此招中全身而退，稍有差池便会被攻击力巨大的砸击团灭，所以还是老实的防御后再对其进攻。将它击败后，过段时间会从后方的敌兵城堡中刷新，为避免长时间的消耗战，首次将它击败后迅速地前行摧毁敌方的城堡吧。

Naughtyfins and the Ice Forset of Introversion

漫天飞雪的关卡，优先提高队伍的抗冰冻能力，否则行军的时候莫名其妙的就多了一块冰块。关卡中会遇到新的怪物——冰蝾螈，此种怪物在受到一定的伤害后体型会变大，攻击范围也随之扩大，利用蓄力攻击迅速地将其消灭能有效的防止它变大。由于它的身体会不断地冒出冻气，我方若靠的太近会受到伤害，冰冻抗性低的单位还会被冻结，它的攻击方式为竖起长长的脖子，然后用脑袋砸地，攻击力一般，砸地结束后地面还会短暂地残留冻气，使用跳跃或回避都能轻松躲过，惟一要注意的是，当它空血时会原地站立片刻后自爆，自爆的判定范围大且威力极高，笔者初次与它交锋时就因为不知道此招的存在而与它同归于尽，因此战斗中不要靠的太近，免得在它自爆时没有足够的距离进行回避。关卡途中 Ragewolf 会在一旁搅局，不过他大部分的时间里都只会一直防御，所以对我方的影响应该不大，将进路中的三头冰蝾螈及小杂兵消灭后，将来到第二个暗黑英雄——Naughtyfins 的冰雪城堡前，Ragewolf 会和 Naughtyfins 一同战斗，远程单位在此战中仍然有不错的表现，将城堡摧毁后进入短暂的剧情，两名暗黑英雄离去，继续前进将敌方残存的杂兵消灭后过关。

过关后的剧情对话中会有选项供玩家选择，无论选择哪项都不会对流程造成影响，之后的攻略中将略去无关紧要的选项交代。



Racing Alley of Purity

A Mermaid's Tears and the Great Snow Race



对抗关卡，关卡开始后 Naughtyfins 会询问我方英雄是否需要她解释规则，上面的选项 = 需要，下面的选项 = 不需要。本关卡的规则为，两方势力处于同一起跑线上，率先到达终点的一方获胜，双方的攻击对对方都没有判定，但如果任意一方令场景中的物体进入燃烧状态，燃烧中的火种是会对双方造成伤害的。屏幕上方会有场景的缩略地图及剩余时间，我方为蓝方、敌方为红方，两方都可以直接穿越己方势力的障碍物，反之则需要破坏后才能前进，遇到没有颜色的障碍物或不属于任意势力的怪物时，敌我双方间只要有一方将其破坏或击败，另外一方也可以通过，因此玩家大可故意放置障碍物或怪物，等敌方前去进攻还处于攻击硬直的时候向前移动以占取先机。与之前的对抗关卡相同，我方除旗 Pon 以外的队员全灭或旗 Pon 被消灭时，将被判定为落败，往后流程里的对抗关卡规则解释中将略去这一条，请读者注意，若剩余时间耗尽后还没有任何一方抵达终点，也同样判定为我方落败。

行军时要避免受敌方攻击障碍物时造成的状态干扰，天空中飘过的蓝色球状物体可以通过跳跃指令来获取，取得后的一段时间里整队的前进速度上升，关卡中的喷雪机和潜地冰龙可以交给敌方的 NPC 前去击破，我方可在后面坐享渔翁之利直奔终点，但要注意因 NPC 的攻击输出不足而耗尽时间。

过关后 Naughtyfins 又在耍宝，我方的英雄啪嗒嘭也看不下去对 Ragewolf 表示同情……

Tower of Purity

Archfiend of Purity

纯洁之塔的第一层分布着小杂兵、冰蝾螈和潜地冰龙，其中最后一条潜地冰龙的体型要略大于以往遇到过的，这意味着它的体力更多，尾巴砸击的杀伤力也变得更加骇人，队伍能力不足时就算使用蓄力防御也撑不了多久，玩家可先在之前的分支关卡中提升等级或选用防御性能优秀的盾系兵种——Guardira 上场，配合各种防守技能能有效地抵抗敌方的强力攻击。

第二层开始后便能看见放置在画面上方的宝箱，在宝箱下面使用两次跳跃指令便能顶碎障碍物。打开机关后会遇到一条冰属性的飞龙，它的行动模式和前面关卡"Archfiend of Valor"中的飞龙如出一辙，只是攻击附带冰冻属性。将它击败后前进的途中，会陆续遇到大一号的冰蝾螈和冰飞龙，而在





最后的战区中会同时面对巨型潜地冰龙和中等尺寸冰蝾螈的进攻，两者的行动模式依旧，因此提升队伍实力和使用防守反击战术是不二的选择，如果我方队员中有能够中断对手攻击前的准备动作的能力，会大大地提高队伍的生存能力。

第三层会与石像巨人展开 BOSS 战，当它将脑袋高高地抬起目露凶光、两手置于身旁时，表示将发射毁灭光线，此招的攻击距离甚远，用跳跃即可无伤回避；当它将两手架在身前的地面上时，表示其将使用掀桌攻击，算好提前量用回避指令闪躲，被逼入角落无法回避时则采取防御；当它的双手举到头顶上作出砸地攻击的准备动作时，玩家有充足的时间让队伍回避。不知是什么原因，笔者与石像巨人的多次战斗中，它都很爱发呆，即使进入了濒死状态后也依然如此，使得战斗难度比想象中的低了不少。

Plateau of Pompous Wings

Underworld Guard Dog of the Pass



根据游戏中NPC的提示，进行本章节的关卡时应事先提升队伍的抗燃烧能力，关卡中敌方的大部分小喽啰都使用火属性的武器进攻，队伍中任何一名队员因抗性不足而进入燃烧状态都会严重地破坏行军节奏。

关卡开始后摧毁眼前的数座障碍物及敌方的城堡，前进一小段路后将遇到新怪物——魔狼，它有两种进攻方式，第一种是仰起头稍作停顿后吐出催眠气体，睡眠抗性不足的队员很容易倒下ZZzzz，此招的攻击范围较小威力也不高；第二种攻击为饿狼扑食，其前兆是魔狼会俯下身作出飞扑的准备动作，被飞扑擒住的啪嗒嘭需要通过连打□○×△中任意一键来挣脱，没有及时挣脱会损失大量的体力甚至当场身亡，此招的突进距离远但纵向判定弱，与其使用风险较大的回避还不如利用跳跃指令来无伤躲过。近身缠斗时无论跳跃还是回避都较难完全躲过滞留时间长的催眠气体，加上颇具威胁性的饿狼扑食，所以遇到魔狼时和它保持距离让我方的远程单位将其击杀是最安全有效的战法。

过关后从我方的对话中得知暗黑英雄的第三人——Sonarchy曾经是某块大陆的王子，因为其自视甚高的态度才会受到敌方头目的诱惑并拉拢他成为暗黑英雄中的一员，扯谈中啪嗒嘭们更将他戏称为青蛙王子并对有着美人鱼外形的Naughtyfins产生无限遐想……

Standoffish Sonarchy and the Perilous Mist

本关卡中由始至终都充斥着浓雾，因此玩家无法通过移动镜头来预测前方的情况，所幸一路上只有敌人设置的路障、城堡及小杂兵，不至于让人感到棘手。关卡中期会与Ragewolf和Naughtyfins再次交锋，两名暗黑英雄的实力并未得到加强，相信不会对玩家构成威胁。后期会受到Sonarchy的截击，他设计的机关只会将玩家的队伍困在两座巨型障碍物之间，即使没有快速地击破前方的障碍物，也不用担心会被我方身后缓缓逼近的障碍物夹死，而Sonarchy会躲在敌军的后方用喇叭发动英雄技阻拦我方前进。本关基本没有什么难点，惟一值得注意的是流程较长，需要和轮番上阵的敌兵打消耗战，推荐换上皮厚血多的单位出阵。

过关后Sonarchy前来向英雄啪嗒嘭约战，看到一根筋的Ragewolf、没节操的Naughtyfins和自我意识过剩的Sonarchy三位一体，我们的英雄啪嗒嘭终于崩溃了……



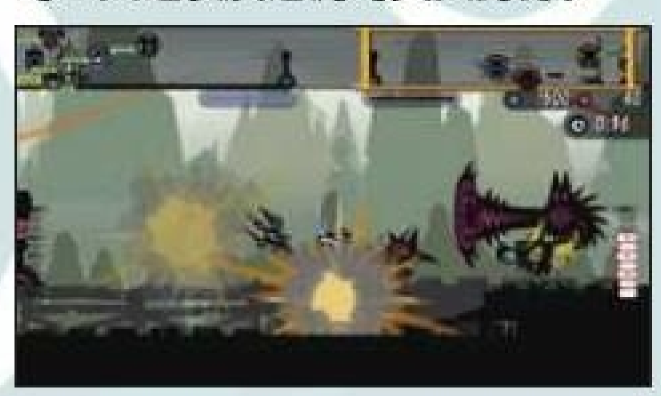
Range of Justice

Bird or Beast? Offense or Defense?

对抗关卡，战斗开始前自负的Sonarchy询问英雄啪嗒嘭是否要让他来讲解对抗中的注意事项，如果要的话就选择上面的一项并像狗一样的对他摇尾乞怜以求他作出解说，不要的话则选择下方的选项，丢脸的事就由笔者来代劳，玩家果断地选择下方的选项即可。敌我双方的现存军势、剩余时间等信息依旧显示在画面的上方，除此之外在屏幕中央还会显示蓝方红方的阵地耐力，双方需要通过导弹来进攻以削减对方阵地的耐力，优先扣光对方阵地耐力的一方将取得对抗的胜利，如果到时间结束为止都没有任意一方扣光对手的阵地耐力，则根据双方的现存军势来判断谁胜谁负，军势较多的为胜方。发射导弹的方法为攻击己方阵地前面的控制杆令其启动，每成功发射一枚导弹后控制杆都会恢复到发射前的状态，玩家需要再次对其进攻才能发射下一枚导弹，注意并不是任何攻击都能启动控制杆的，必须达到一定伤害以上的攻击才能对控制杆起作用，其中打击系的攻击最为有效，斩击系的效果一般，突刺类的攻击则不怎么见效，简单来说就是盾系兵种的攻击在本关卡中比较吃香。

纯粹考验玩家单发输出的关卡，队伍中的防守及远程输出队员都暂时退场，让打击系或最暴力的输出单位登台，比如笔者使用的盾系英雄Destrobo在本战中非常活跃，发动英雄技后几乎每一次攻击都能发射一枚导弹，如果玩家没有选择盾系英雄，可以考虑让盾系的Tondenga出场，它的蓄力攻击也有不错的表现。

过关后从长胡子的星星——Silver Hoshipon处了解到传说中的四英雄以及他们的真实身份。



Castle of Justice

Archfiend of Justice

第二层的场景中散布着不少可供燃烧的障碍物及草丛，因此攻略本关卡前请先做好防火措施。

第一层中只要不断地重复以下步骤：利用跳跃打开机关→前进→战斗、跳跃打开机关→前进→战斗……便可抵达尽头的灯塔处。前几格战区敌人的配置为独眼巨人+小杂兵，无难度可言，靠后的几格战区中会出现新怪物潜地石龙，说是新怪物其实就是潜地冰龙换了个颜色，行动模式与冰龙相同、攻击力稍高、吐息不附带冰冻属性，因为被迫在狭小的空间中战斗，石龙惟一能威胁到我方的也许就是尾巴砸击，适当的防御反击即可。

第二层中会遇到新怪物火蝾螈，行动模式与冰蝾螈一致，只将原本的冰属性改成了火属性，但由于战区中杂草恒生，我方燃烧抗性不足时易生事故，后方的战区中会有多只火蝾螈同时出现，玩家最好在它们彼此之间靠的较近的时候一



ZAZHIKU.COM

举歼灭，否则战场会变得异常混乱。盾系职业的 Grenburr 在此层中非常强力，蓄力攻击不但能有效地清理路障、附带贯通效果的突刺还能同时对多体敌人造成伤害，Grenburr 除了防御能力较薄弱外在输出方面可谓独当一面，因此将他作为主力队员来重点培养也未尝不可。

第一和第二层依旧是长时间的消耗战，其中第一层因为地形的关系不推荐用弓的队员上场，第二层考虑到火蝾螈的自爆，枪系英雄可选英雄技为全屏突进的 Pyokorider、盾系英雄可选 Grenburr、弓系英雄可选蓄力攻击附带贯通效果的 Wondabarappa 或可以制造冰墙阻挡敌人的 Pingrek，如果已经有强力武器的话，输出能力在游戏中排名前三的 Cannogabang 也是不错的选择。

第三层会和 BOSS——机械异形战斗，它前进时脚部会有攻击判定，蹲下后张嘴吐出来的爆弹、原地站立后的机枪扫射都可以用跳跃来躲避，当它使用铁球攻击前会定立不动，此时游戏中会有数声机械的提示音，玩家听到后要立刻输入回避指令来躲开接下来的攻击，距离太近的话还是有机会被铁球砸到，所以和它战斗时最好保持一定的距离并将 PSP 的音量调高一些（笑）。

Greedy Mask Jungle

Man-eating Shark of Nuchara Swamp

没有什么难点的关卡，新出现的鲨鱼怪物，其攻防能力都极为平庸，对我方的威胁甚至不如小杂兵，惟一需要注意的是鲨鱼怪有低机率地使出扑食，此招可一次吞掉我方一名队员，不给予它们出招的机会即可将它们视为移动的肉靶。场景中可被燃烧的物体较多，适当地提高队伍的抗燃能力吧。

过关后暗黑英雄们依旧耍宝不断，而 Sonarchy 趁机煽动第四名暗黑英雄——Ravenous 一同对付英雄啪嗒嘭。

Duel with Ravenous in Tahi-Tahi Forest

开场就能看见暗黑英雄们挤在一起狼狈的躲雨……将一棵怪树点燃并消灭后，对英雄啪嗒嘭心生爱意的 Naughtyfins 在进路中给我方留下了一瓶回复药后便悄然离去，注意途中穿插剧情时玩家仍需输入指令，否则 FEVER 会中断。砍伐了几棵大树后来到暗黑英雄们的避雨处，一阵猛攻将他们的小屋摧毁后，暗黑英雄们落下几句狠话便陆续退场。前进将敌方的剩余势力清理干净即可过关。这次轮到 Ravenous 前来下战书，约好对抗地点后 Ragewolf、Sonarchy 和 Ravenous 相续离去，而 Naughtyfins 在离开前偷偷地给英雄啪嗒嘭打气。回到我方据点后八卦的啪嗒嘭们对 Naughtyfins 的奇怪举动展开了激烈的讨论……

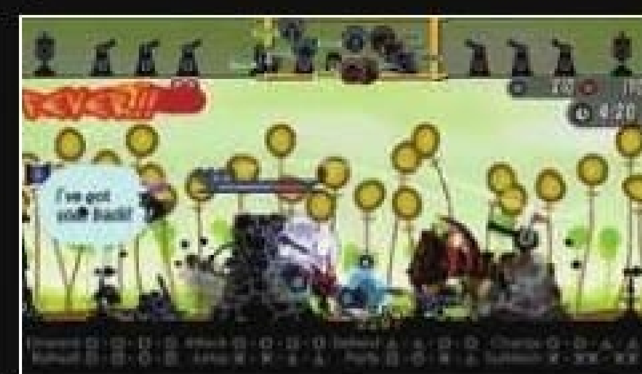


Arena of Earnestness

A Greedy Raven Spies Three Outposts

按惯例应该轮到 Ravenous 来讲解对抗的规则，不过自大的 Sonarchy 却自顾自的询问我方是否要乞求他作出解释，无论选择哪一项，Ravenous 都会过来并对英雄啪嗒嘭发话："我不告诉你"。本对抗关的规则和前文 "Proving Grounds and Crescent Moon" 中的大同小异，简单来说就是捣毁敌方的建筑物、击败挡路的敌人并占领对方的据点以获取胜利。此战中敌方只有四名暗黑英雄参战，他们中的任何一人被我方击倒后，过段时间都会在敌人的据点中重生，重生所需要的时间会随着他们倒下的次数而逐渐延长，我方要做的就是不断地击倒皮厚血多的暗黑英雄，然后趁他们倒下到重生的这段时间里迅速地占领敌方据点。对抗中敌方经常会让 Ravenous 和 Ragewolf 站在队伍的前方，然后利用防御来阻断我方近战单位的突进，而 Sonarchy 和 Naughtyfins 则会在后方发动英雄技来攻击我们的先头部队，玩家大可以其人之道还治其人之身，让防御力极高的盾系职业 Guardira 守在队伍前方，输出则交给弓系的 Alosson 或 Oohoroc 等，如此一来就算不能占领敌方的据点也能撑到时间结束，只要摧毁了对方的数座建筑物且输出不至于太低的话，都能取得对抗的胜利。注意 Naughtyfins 的英雄技附带冰冻属性且有一定的攻击范围，所以最好提高了队伍的冰冻抗性后再进入战斗。

过关后的剧情中，Sonarchy 瞒着 Ravenous 私藏了关在牢笼中的五角星，随后与前来搜寻超级兵器的 Ragewolf 商讨对付英雄啪嗒嘭的计划，他们的阴谋全部都传到了门外 Naughtyfins 的耳中……



Estate of Earnestness

Archfiend of Earnestness

关卡中所有敌人的攻击力都不高，其中第二层敌人的攻击附带火属性，战前整备队伍时，在提高队伍燃烧抗性的前提下，选择擅长进攻的队员出征吧。

第一层中，打开眼前的机关后便会遇到脑袋巨大的怪物和寥寥杂兵，巨脑怪会不断地释放异常状态孢子来骚扰我方，孢子顺着风向飘舞，玩家可装备弓系职业 Alosson 的固有技能 Tropical Tailwind，在打开机关前先进入 FEVER 状态令风吹向前方，那么在与巨脑怪照面时烦人的孢子攻击即可无视。另外在选择固有技能时注意不要装备枪系职业 Piekron 的 Rain Dance，否则雨水会帮助关卡中的怪树回复体力。小杂兵会从巨脑怪的身体中刷新，而巨脑怪会间歇性的向屏幕的右方移动，当它移动到场景的中后方时还会放出怪树来阻挡我方的去路，停止移动时偶尔会从地面抓起石块丢向玩家，石块的攻击力不高，无需躲避。

第二层当队伍踩下通路中的机关时尽头的大门会打开，屏幕上方的时间会进入倒计时的状态，玩家要在倒计时结束前赶往尽头附近，踩下那里的机关来防止大门因倒计时结束而关闭。踩下机关后镜头切换的同时可继续输入指令来破坏前方的石门以争取少量时间，途中有不少怪树和火蝾螈拦路，虽然火蝾螈路过怪树时会将其点燃，但鉴于火蝾螈的移动速度较慢、距离怪树较远且时间有限，因此还是装备上附带燃烧效果的武器，主动地点燃怪树比较靠谱。尽头机关的附近座落



着一棵巨大的怪树，行动模式与普通的怪树相同，但血量及防御力都比一般的怪树高了不少。

第三层中等待玩家的是《啪嗒嘭》系列中的经典BOSS——食人花。食人花攻击前的准备动作都比较相似，要对它接下来的行动作出预判有一点难度。当它三只触手有序的并拢在一起且停止摆动时，表示它将使出身体压杀，需要使用回避来躲开；当它的触手耸立在上方时，表示将使出擒获攻击，玩家需算好提前量后使用回避来躲避，如果有队员不幸被它的触手抓住，其他队员必须迅速地对食人花进攻，将它打出硬直便能解救被抓住的同伴，否则片刻后它会将被俘的啪嗒嘭吞进肚子里。食人花除了胃口大，还有一样令人闻风丧胆的能力便是从它身体中散发出来的瓦斯，啪嗒嘭若不慎触碰到这种气体的话，轻则陷入昏睡状态，重则身染剧毒。战斗中食人花偶尔会主动放出瓦斯来攻击我方，而当它被我方打出硬直时，也会条件反射的在身体周围释放毒气。综上所述，远程输出单位在与食人花的交战中占有绝对的优势。



Bottomless Stomach Desert

No Heavenly Bounty on a Scorched Desert

本关卡弥漫着沙尘暴，能见度比起前面关卡“Standoffish Sonarchy and the Perilous Mist”中的还要低，经常会出现敌兵走到我方队伍面前时才能看见他们身影的情况，所幸关卡中没有特别厉害的敌人存在。穿越沙漠的途中会遇到独眼巨人，敌方建造的城堡及小杂兵，相信这些老面孔对玩家来说都不在话下。此外，新怪物——手持镰刀的死神也会穿插在关卡中，它的进攻方式有两种，第一种为将镰刀高高地举起后再砍向眼前的敌人，这招的发生较慢，攻击判定也很一般，看见它举镰刀的动作后有足够的时间让我方输入回避指令；另一招是催眠攻击，发动前死神会单手置于身前作念经状，此招的范围较广且持续时间长，无论回避还是跳跃都难以无伤躲过，玩家可让队伍防御或者将它打出硬直来取消催眠攻击；交战中如果被它催眠，要毫不犹豫地中断FEVER来输入净化指令□○×△，不然的话很有可能被其接下来的镰刀砍中形成连击。值得一提的是当死神向我方飞来的时候，它的身体会将我方队员往后推，此举动虽然不会对啪嗒嘭造成伤害，但在往后机关密布的关卡中极容易因此而受到机关的攻击，为避免这种惨况的发生可选用单发伤害较高的职业来对付它。

过关后Naughtyfins前来向英雄啪嗒嘭通风报信，不料话还没来得及说完便因为身体不适而瘫坐在地上，此时暗黑英雄的第五人——Buzzcrave出现并打算将Naughtyfins作为叛徒来处决，千钧一发之际Ragewolf出现，他护在了Naughtyfins的身前并喝令英雄啪嗒嘭滚远点，兴致被破坏的Buzzcrave对我方英雄随意说了几句后便骑马离去。画面转到另外一边，我方据点中啪嗒嘭们牛头不对马嘴的对话让Silver Hoshipon无言以对……



Buzzcrave and the Oasis of Eternal Sleep

流程非常短的一关，正因如此关卡开始不久后将会受到数座炮台的猛烈进攻，炮台的攻击力不俗，防御力不足的队员撑不了多久便会倒下，玩家可派枪系职业中的Charibasa和弓系职业中的Cannogabang上场，与炮台保持一段距离时先进行蓄力，Charibasa的特性是输入蓄力指令后会提高全队下一次攻击的威力，得到攻击力加成的Cannogabang仅需用一记蓄力攻击便足以摧毁一座炮台，配合霰弹炮的多段攻击或带有贯通效果的镭射炮更是势如破竹，一发炮弹击破数座炮台的情况也不是不可能。将炮台悉数捣毁后会来到暗黑英雄们驻守的巨大城堡前，玩家只需要将城堡破坏掉，暗黑英雄们便会撤退，远距离的蓄力炮击战术依旧凑效。

过关后Sonarchy将之前私藏的已经奄奄一息的五角星丢到了Ravenous的面前，并扬言已获取了超级兵器的启动密码——HEAP！OF！JUNK！笼统地向同伙们作了交代后，Sonarchy便神秘地跟Buzzcrave进行商议。



Racing Alley of Restraint

All-out Desert Drag Race

关卡开始后Buzzcrave会从场景右边的终点处骑马奔腾至左边的起跑点，玩家可趁机观察一下场景中的障碍物配置。本对抗关的规则和前文关卡“A Mermaid's Tears and the Great Snow Race”中的一致，率先破坏路障来到终点的一方将取得对抗的胜利。要注意的是Buzzcrave的移动速度非常快，我方若不能领先敌方一段距离的话，在关卡最后的冲刺部分中就很有可能眼睁睁地看着后来居上的Buzzcrave先于我方抵达终点。以下放出笔者的攻关心得希望对大家有帮助。关卡中后期，遇到天空中飘过来的蓝色加速球务必取得，使用跳跃指令的滞空时间较长，取得蓝球后可故意中断FEVER来输入前进的指令，这样做的话队伍会迅速地落回至地面并向前推进，盾系英雄Destrobo在本战的表现依旧突出，配合上固有技能和职业技能更是如虎添翼，几轮英雄技便能破坏掉场景中耐久度最高的大型建筑物。本对抗关也是考验玩家的输出能力，所以防守系的单位就不用出场了。

过关后玩家可以得知Ravenous的真实身份。另一边，啪嗒嘭们议论着Naughtyfins投靠我方阵营的可能性……



Labyrinth of Restraint

Archfiend of Restraint

高输出的近战单位在本关卡中比较占优势，具体的请看下文。

本关卡总共有五层，流程很长，不过只要将第三层由Ragewolf控制的超级兵器破坏掉后，便会出现从第一层尽头直接移动至第四层起点的捷径，因此玩家可先针对前三层来整备队伍，待捷径开启后再返回我方据点作第二次的队伍调整。

进入第一层会发现我方队伍的后面有一堵火墙，火墙会缓缓地向屏幕的右边移动。因为火墙迫近的关系，我方必须速战速决，场景中的障碍物不少，敌方的配置为独眼巨人和强化版体型较大的独眼巨人。鉴于第二、第三层里敌人的攻击力都不高，攻略前三层时可选择攻击较高、攻击范围较广的单位出场。

第二层中有两个战区，第一个战区的敌方配置为死神、魔狼、使用火属性武器的小杂兵；第个二战区的配置为死神、飞龙、使用睡眠属性武器的小杂兵。虽然两个战区中都有使用属性攻击的小杂兵，但只要我方的输出能力强悍，一阵猛攻便能将小杂兵清理干净，基本不怎么会受到异常状态的干扰。

第三层会遇到Ragewolf，他打算驾驶超级兵器来一雪前耻却忘

杂志库 ZAZHIKU.COM

记了启动兵器的密码……一阵折腾后Ragewolf终于开动了超级兵器。超级兵器的实力一点都不超级，攻击方式只有两种——机枪扫射和蓄力炮。机枪扫射的射程为它身体前下方45度角的位置；使用蓄力炮前Ragewolf都会先说一句话【如图所示】，玩家看见这句话后可通过回避指令来安全地躲开攻击，如果队伍中没有远程单位的话，大可以与超级兵器近身缠斗，机枪扫射的威力较低，不会对我方造成多大的影响，蓄力炮的攻击轨迹是固定的抛物线落点，不会命中与它贴身的我方队员。与其他BOSS级怪物不同的是，超级兵器没有血量显示，也不会进入濒死时的无征兆攻击状态。

眼见自己驾驶的超级兵器被破坏，狼狈的Ragewolf落下几句脏话后便转身离去，此时画面中会提示从第一层尽头通往第四层起点的捷径出现了。穿过本层的灯塔后建议玩家选择最上面的一项先回到我方据点整备队伍，优先换上燃烧抗性高的装备来应付第四层中的火焰地形。

第四层中我方身后也会有火墙逼近，与每个战区相连的区域中还会有火焰地形，击碎火焰地形前方的石门后火焰便会消失，此外还会得到一瓶回复药。虽然可通过调整远程单位的位置来做到无伤击碎石门，但微调需耗费不少时间，加上身后又有火墙不断地逼近，所以还是让攻击力高的先头部队硬着头皮地前去破坏石门，队伍的燃烧抗性在此处显得尤为重要。战区中敌方的配置为独眼巨人、强化版独眼巨人和死神。

第五层将面对BOSS——杀人蟹。当杀人蟹俯下身或站立后将蟹钳举起作准备动作时，表示将使出钳击，这两招的攻击力都不低，看见它作出准备动作后，要迅速并准确地命令队伍进行回避，必要时要果断地中断FEVER。杀人蟹偶尔会吐出附带催眠及中毒属性的气泡，此招的准备时间极短，我方一般都只有硬吃的份儿，不幸陷入异常状态时要及时净化。杀人蟹较容易因我方的攻击而产生硬直，队伍实力强劲的话，不断地猛攻有可能让它连出钳的机会都没有。





过关后会见到失去意识的Naughtyfins被固定在敌方据点里的奇怪机器上，一旁的Sonarchy和另外一名性别不明的暗黑英雄在说着什么……

Volcano Zone of the Lazy Demon

World's First Hoshipon Convention

关卡开始前会看见黑暗之王的仆人——Black Hoshipon在祭坛般的建筑物前自言自语，此时Gold Hoshipon糊里糊涂的闯了进来……

我方稍微前进便会见到被Black Hoshipon追杀的Gold Hoshipon，胆颤心惊的Gold Hoshipon请求啪嗒嘭们保护它。见势不妙，Black Hoshipon放出它的宠物巨型饿魔来对付英雄啪嗒嘭。饿魔手上的叉子叉着一块肉，当它把肉吃完后才会开始攻击我方，由于它吃肉的时候会回复大量的体力，所以还是等它把肉吃完再进攻以免做无用功，等不及的朋友也可以尝试将它打出硬直，这样一来它会失手弄掉叉子上的肉，失去肉的饿魔会疯狂地向我方展开进攻。它有三种攻击方式，第一种是作出与它体型所不符的灵活跳跃后利用巨大的肚腩来压杀敌人；第二种是将肚腩鼓起蓄力，然后用肚腩砸到地上时产生的冲击波来进行攻击，我方可通过跳跃来回避；第三种是使用手上的叉子刺向接近它的啪嗒嘭，不小心被叉中的话需连打按键来挣脱。将饿魔放倒后，之前已经半死不活的Mecha Hoshipon出现并加入到Hoshipon们的对话中，继续前进将敌方的城堡及小杂兵消灭后，Silver Hoshipon也前来露脸。值得一提的是此时先不要急着让队伍越过灯塔，等四颗星星的对话结束、Black Hoshipon和Mecha Hoshipon都陆续离开后，Gold Hoshipon为了答谢我们的帮助，会留下一个珠宝箱和盾之守护神的召唤经文，因为流程关卡是不能重复进行的，如果错过了本周目的流程中就无法取得该召唤经文。



过关后第六名暗黑英雄——Slogturtle在Buzzcrave和Ravenous路过的时候“华丽”登场。

Black Hoshipon Strikes Back

关卡开始前会看到暗黑英雄们聚在一起聊天，此时Black Hoshipon突然出现并花言巧语地拉拢他们一同对付英雄啪嗒嘭。

行军时将眼前的一只火蝾螈和数个小杂兵干掉后来到由Slogturtle驻守的城堡前，玩家只需将城堡摧毁，Black Hoshipon便会前来让Slogturtle暂时退下。前进一段距离后来到四名暗黑英雄所在的城堡前，只要我方队员踏入他们的领地，城堡中同时出现的饿魔、火蝾螈和暗黑英雄们就会展开进攻。建议玩家让远程单位上场，在离城堡有一段距离的地方先用远程攻击来削减敌方的兵力，随后再发起总攻。关卡中小杂兵使用的武器附带燃烧属性，我方需提前做好防火工作。如果难以攻克敌方的城堡，也可以利用刚得到的经文来寻求盾之守护神的帮助。将全部暗黑英雄都击败后，先前一直盘旋在空中的嚣张Black Hoshipon憋屈地说了句“啪嗒嘭们又欺负我……”后便落荒而逃。

过关后Slogturtle心不甘情不愿地前来向英雄啪嗒嘭约战，话刚说完便被Sonarchy踩着退场。待其他暗黑英雄全都离开后，Ravenous单独的与英雄啪嗒嘭说了一番话。



Range of Adamance

Slogturtle the Mobile Shelter

在暗黑英雄们的一阵扯谈后本对抗关卡正式开始，如Slogturtle所说的一样，本关的对抗规则与前文关卡“Bird or Beast? Offense or Defense?”中的相同，只不过在双方的阵地中多了两座建筑物来阻挡对方的导弹。看起来非常混乱的战斗场面其实只是考验玩家输出的一个障眼法，多选用打击系的队员上场能提高导弹发射的频率。因为敌方阵地中有障碍物的关系，玩家可以选用攻击距离较远的队员上场，优先摧毁阻碍导弹进攻的障碍物。

Evilmass of Adamance

Archfiend of Adamance

第一层中屏幕的上方会出现倒计时，倒计时结束的瞬间场景中的铡刀便会落下，敌我双方无论任何单位被铡刀命中都是一击必杀。当倒计时剩下20秒左右的时候，为了保险起见建议玩家在铡刀前等到下一次的倒计时开始后再向前推进。关卡开始后要命令队伍迅速前进，如此一来第一波小杂兵会被困在铡刀下方，它们丢出的武器都会因为地形的关系而无法对我方造成伤害，注意本关卡中出现的蝎子兵在防御和攻击力上都强于以往的小杂兵，玩家有必要强化一下整队的装备。第一层前方的战区中只有火蝾螈，

而后方则会有多只火蝾螈＋饿魔的组合出现。

在第二层的战区中会遇到新敌人飞龙宝宝，当它仰头蓄力后会使出迷你版的龙之吐息，战斗时飞龙宝宝偶尔会往反方向逃跑，假如玩家上前追击，就很容易被它接下的攻击算计，不过飞龙宝宝的体力较低，一般在逃走前就已经被凶残的啪嗒嘭们虐杀。途中的触发型铡刀是流程中的一大难点，通过的方法为：先让队伍移动到铡刀前，等敌方的杂兵触发了机关被秒杀后，算好提前量迅速地输入前进指令，这时就算踩在机关上铡刀也不会落下，如果途中不小心损失了个别队员也不用担心，通过铡刀机关后立即就能看到宝箱，箱子里有强力回复药，初次尝试的时候很容易出事故，意外团灭的话就当练级刷强化素材，不要灰心，多试几次总会过的。铡刀后方会遇到飞龙、飞龙宝宝和强化版的饿魔，同时面对这三种怪物时难免会力不从心，玩家可尝试用附带冰冻属性的武器将它们冻住后逐一击破，必要时也可以召唤守护神。

第三层会与异形BOSS交战，它有两种形态，通常情况下是地狱犬形态。犬形态中的催眠吐息发生极快，我方被催眠后要迅速地净化否则易遭到连击；疾退后的前冲爪击算准时间用回避指令来躲开。人型状态下会使出一击必杀的招式——火烤啪嗒嘭，此招发动前会有一个很明显的准备动作，同样用回避躲开即可。

过关后会遇到专程前来道别的



Naughtyfins，随后到来的Ragewolf抱怨了一下无奈的命运后也与英雄啪嗒嘭告别。回到据点后Silver Hoshipon向大家转达了Ravenous在某个地方等着与英雄啪嗒嘭进行宿命对决的信息。

Savannah of Envious Eyes

Ravenous: Duel of Fate

我方队伍正打算破坏前方的建筑物时Ravenous便驾驭着巨龙加入战场。关卡初期是难以削减巨龙的体力的，玩家要做的是：适当的对飞龙进攻，等Ravenous把台词说完后，飞龙就会往后退，退到固定的地点时Ravenous会再次发话，此时便可以对飞龙造成伤害。注意被飞龙的前爪蹭到的话会有一定的机率进入中毒状态。将飞龙击倒后英雄啪嗒嘭迎来了与Ravenous，也就是《啪嗒嘭》系列中的经典角色鹰眼将军的最终决战。开战后鹰眼会先蓄力然后使用龙卷风攻击，此招威力巨大且范围霸道，见他进入蓄力状态后一定要输入防御指令来严阵以待。另外要注意的是，流程中强化版的独眼巨人会在灯塔前方的城堡中反复刷新。

战后鹰眼将军前来与神明化身的英雄啪嗒嘭道别。

Covet-hiss Loves Cannons

关卡开始后会遇到颇有往作啪嗒嘭小队风范的敌兵小队，战斗不久后鹰眼将军的部下会驾移动兵器前来支援。敌方的炮台数较多，密集的弹幕对我方体力较低的队员有不小的威胁，玩家可让队伍呆在移动兵器的附近等炮台被破坏的差不多了再冲向前线。摧毁掉敌方的炮台后来到暗黑英雄镇守的城堡前，城堡中会出现冰蝾螈，而Slogturtle会发动英雄技张开护盾挡在我方的前面，我方防御力不足、体力低的单位很容易被敌方的最后一名暗黑英雄——Covet-hiss的远程镭射炮秒杀。如果对自己队伍的输出能力没有信心，可选择皮厚血多的队员上场，首选盾系职业中的Guardira和Tondenga，因为有援军的关系，与暗黑英雄们的战斗不至于太吃力。

过关后恢复了过往记忆的Ragewolf在敌据点质问Covet-hiss对Naughtyfins做了些什么，此时敌方的暗黑英雄悉数登场，在Covet-hiss的一声令下，Buzzcrave和Slogturtle便向Ragewolf扑去……附带一提打扮的花枝招展且用语女性化的Covet-hiss其实是伪娘……

Arena of Tolerance

Dark Heroes' Last Stand

流程中的最后一个对抗关卡，Covet-hiss勒令其他暗黑英雄准备战斗后会温柔地对英雄啪嗒嘭说：“如果你诚心诚意地问，我便大发慈悲地告诉你。”选择权交给玩家。至于对抗的规则其实和最初的对抗关“Proving Grounds and Crescent Moon”中的相同。与前期的对抗关不同的是，本关不仅考验队伍的输出能力，还对队员的守备能力有一定的要求，长达10分钟的剩余时间也在告诉玩家要有打长期战的觉悟。敌方队员的配置比较全面，负责防守的Slogturtle、前线突击的Buzzcrave、后方支援的Sonarchy及后方输出的Covet-hiss，幸好每将一名暗黑英雄击倒后都会有很大的机率得到强力回复药。

过关后敌据点中，Sonarchy的恶作剧把Covet-hiss吓得半死，随后Sonarchy将自己的见解告知了Covet-hiss并呼吁他一同逃离魔王的控制，就在此时Sonarchy的身体开始打颤，一旁的Covet-hiss见状后强行将Sonarchy拖走并逼迫他服药……

Tomb of Tolerance

Archfiend of Tolerance



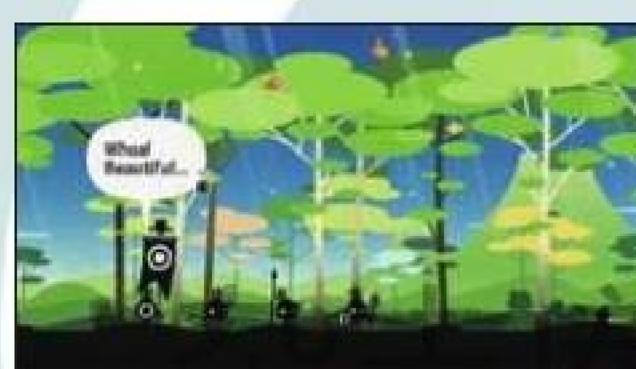
作为流程中的最终关，本关卡设计的非常折磨人，各种前所未有的机关瞬间便能让步步为营的啪嗒嘭们丢掉小命，玩家操作上的任何一个闪失都足以导致团灭。

第一层开始后，眼前的第一个机关不要用跳跃指令去开启，直接击碎石门后前进即可。当屏幕上方的倒计时结束后楼层中上方的镰刀就会划动一次，镰刀的攻击力虽然不及之前的铡刀，但不小心被划到也是非死即伤的。前进后会遇到新怪物——宝箱恶魔，战斗中他会不停地折腾自己手中的宝箱，玩家如果想取得宝箱就必须在它将宝箱破坏之前消灭它。宝箱恶魔会对我方队员使用诅咒攻击，被诅咒的队员将进入异常状态，建议玩家不要因为宝箱的诱惑而打乱了行军的节奏，否则易遭灭顶之灾。解决掉宝箱恶魔后继续向前推进，冰火蝾螈会同时挡在进路上，两者都会从后方的城堡中反复刷新，这里也是流程中的一大难点，玩家被迫与会自爆的蝾螈近身缠斗，它们自爆时需算准了提前量通过跳跃来回避。战斗中要时刻留意倒计时，不要恋战，倒计时剩下4秒的时候一定要中断所有的行动来输入跳跃指令。

第二层开启机关时会损失个别队员，不过门后就有一个强力回复药。第一个战区中敌方的配置为饿魔＋死神＋宝箱恶魔，第二战区的配置为饿魔＋死神、强化版独眼巨人＋飞龙。同时对上多种棘手的怪物，玩家的队伍配置要平均，其中弓系职业Pingrek的冰墙在攻略本层时会有不错的效果。

第三层中七恶灵合力召唤出了最终BOSS。BOSS有多种形态，每种形态下的攻击方式都非常怪异，如果队伍的攻击力很高，完全可以在BOSS转换形态前将其秒杀。以上，笔者将最终BOSS的攻击方式及打法留给各位玩家去探讨（笑）最后祝各位顺利通关。

剧情后根据画面右上方的提示，不断地输入〇键令英雄啪嗒嘭浮到半空中后，玩家要在三个选项中选出一项，选择最上面的一项后从新开始游戏时可选择暗黑英雄；选择中间的一项会开启特殊关卡；选择最后一项会使所有被石化的啪嗒嘭复活。无论选择哪一项，之后都会来到啪嗒嘭们旅程的终点。



结语

在文章的结尾处，笔者谈谈自己对本作的一些看法。本作的流程看似不长，但通关一次也得花30小时左右，大部分时间都耗在练级练技能上，技能练出来后基本可以秒杀流程中连同BOSS在内的所有敌人。取消了以往的迷你游戏，总让人觉得缺少了些什么。由于时间的关系，联机部分到目前为止只打了几个小时，乐趣比单机要多得多。好了，《啪嗒嘭3》的流程攻略到此告一段落，希望能给已经玩上中文版的各位一点小帮助。



文 华尔兹 美编 木仙

入口2	Valve	主视角射击
多机种	Portal 2	美版
	2011年4月19日　1–2人	59.99美元
	对应平台为PS3、X360	对应玩家年龄：10岁以上玩家

PORTAL 2

没想到这个“阀门厂”的作品会如此有创意。游戏通过简单的制造出入口，巧妙的融合各种元素，让玩家在游玩过程中反复思考反复尝试，将想象力与行动力结合攻破重重难关。游戏并没有要有意为难玩家的谜题，建议各位在攻关的过程中自己多多思考，实在过不了再来查看攻略，这样才能充分体会到本作的魅力。

主线流程攻略

注：攻略以X360版为例。文中的按键X Y B A LB LT RT RB分别对应PS3手柄的□ △ ○ × L1 L2 R2 R1

第一章 礼貌性拜访

1. 第2道门按X键拾取箱子放到开关上即可。

2. 下电梯后先开右边的机关，这样从另一边就会开启一个蓝色的传送门，从后边的黄色传送门通过即可取得箱子。拿到箱子后返回之前的房间，将箱子放下，开启左边的机关，即可再从后面的黄色门通往需要放箱子的按钮处，举起箱子放到按钮上即可。再次返回之前的房间，这次按中间的按钮便可通过后面的传送门来到下一房间。

3. 在下一层我们终于在台子上拿到了传送门发射器，对着墙壁开一枪即可从蓝门内来到黄色门的另外一边，从这里上去即可。继续走，掉下来之后对着有门的地方旁边的墙壁开个传送门，这样从身后黄色的传送门即可来到门前。

4. 下一层中我们需要对着右边落下的箱子下面开个洞，然后举着箱子通过传送门出来，再放到机关上即可。

下一个房间，先对着有箱子的地方下面开个传送门将箱子传送到另一边，然后跳下去拿到箱子，放到一个机关上。而台子上的箱子，我们需要先在箱子对面的墙上开枪来到上面，然后对着有箱子的对面开枪，这样扭头从后面出来即可拿到箱子。

5. 出电梯进门后对着地下开一枪来到下一个解谜场景。首先开机关，然后对着右边远处箱子下落的地方开枪让箱子从黄色的传送门中掉出来。将箱子放在机关上后从旁边台阶上去。先开左边的机关，会发现有箱子下落的地方，对着那里开个传送门即可让箱子从另一侧飞过来，这时按右边的机关即可拦住箱子。取得箱子放在地上机关上即可来到下一层。

6. 老规矩先开一个传送门才能来到上面。利用物理学的原理，我们需要对着有很深距离的地面开一个传送门，这样落下去之后即可有足够的惯性冲到对面的平台上，然后对着下面玻璃罩中的箱子开枪传送。拿着箱子继续向下跳，飞到另一边即可。记住向下跳的时候一定要对准，途中卡住的话就没有足够的惯性冲到对面了。



(图1)

下一个场景先对着左边倾斜的平台开一个传送门（图1），之后跳到黄色的传送门中直飞来到对面。这里可以拿到箱子，拿箱子前先向对面高处的墙面上开个传送门，这样再拿着箱子向下跳即可来到对面。在将箱子放在按钮上之后我们仍需要来一次“大跳跃”来到新开启的

©2011 Valve Corporation

杂志库 ZAZHIKU.COM

平台上。尽量将传送门开到又高又居中的位置上，建议如图所示位置（图2），这样才能保证跳到对面。



（图2）

7.来到下一层后先在远处开个传送门来到那边，听完小机器的啰嗦之后即可按X将它捡起来，放到机关上，离远点便可开启新的门。之后举着它继续前进即可，其中有个有激光的地方按B蹲着通过。一路前行都是单一的路线或者剧情，取得传送门枪，这次可以开启两个传送门了，按RT是蓝色的传送门，按LT则是黄色的。对着图示处开一个蓝色的门，然后在旁边墙上开一个黄色的门即可（图3）。之后的场景也是同样的道理。通过一侧开异色的门传送到另一侧。



（图3）

4.先在有箱子的对面开一个蓝色传送门，之后再旁边开一个黄色的传送过去，拿到箱子后返回。通过开启异色的传送门将激光照射到机关上后，会移动平台便会开启，之后等移动的平台到达之前放箱子的地方时传送过去，将箱子放在移动平台上会堵住激光，停止移动平台的运动。之后去箱子另一边将箱子拿起跳过激光，这样移动平台就可以继续移动到出口。

5.下一个场景中，一直弹起的箱子我们需要在算好时机利用弹跳机飞跃的过程中按X将箱子拿到即可。

6.下一个场景需要在跳跃过程中最后迅速向两个倾斜的白色平台发射一黄一蓝两种传送门，这样才有足够的惯性来到对面。之后开启按钮，在这边接住箱子。然后在需要箱子按住的按钮上面开黄色传送门，在旁边开一个蓝的，自己不要进去，按X将箱子丢下去压在机关上即可。

7.先用箱子堵住激光，这样升降机即可降下来，站在升降机上，之后对着箱子下面使用传送门，让箱子不再堵住激光从而令平台升起。利用2层右边倾斜的平台开一个黄色的传送门，再用蓝色的传送门将地上的箱子传送过来，这样举着箱子从2楼跳到下面蓝色的洞中，利用惯性从黄色的传送门飞到对面的平台上。将箱子压在开关上再向对面左边的倾斜平台开一个黄色传送门，之后再跳入蓝色的传送门即可飞到出口。

8.先将按钮按下降下箱子，然后举着箱子放在隔离门旁边的洞口下面，之后跳到箱子上，隔着洞口跳起向对面墙上发射一个传送门（图5），这样即可举着箱子通过传送门不经过隔离来到对面。将激光折射到机关上从传送门出去即可过。



（图5）

第二章 临阵畏怯

1.一开始对着左侧的激光下面开枪，然后对着右边房顶开异色枪让激光直射在机关上即可。不过在射线照到机关前需要先站在对面的平台上，这样才能在机关开启的时候升上去。

2.跳过激光后先在左边有箱子的地方开个传送门，然后身旁开个异色的传送门穿越过去拿箱子。这个箱子其实是有折射功能的，举着这个箱子在激光旁边即可形成折射。这样在对面开个传送门，然后再在旁边开一个异色的传送门，将箱子放下折射后对准机关即可。记住箱子要放在下面可以开传送门的白色区域，这样才能站到平台上后再将箱子传送过来。对着自己地上白色的地方开一个黄色传送门，然后再对着箱子下面的白色地面开一个蓝色传送门即可将箱子传送过来。

3.先在旁边开个蓝色的传送门，然后在上面开一个黄色的传送门，这样从蓝色的门通过即可来到上面平台。举着箱子跳到中间的平台上，然后利用折射使激光照在边上的机关上。接着对着上面激光尽头开黄色传送门，在机关下面开蓝色传送门使激光照在机关上（图4）。



（图4）

第三章 重出江湖

1.一开始冲着天画板上前后各开两个异色传送门，其中弹起顶上直对着的颜色为黄色，另一边为蓝色，这样可以传送到另一边。然后在另一边跳过激光后，在最里面倾斜的平台上开一个蓝色的洞，再从弹跳的地方弹起来从黄色的传送门进去从蓝色的门出来，利用惯性可以冲到有开关的按钮处。按下开关之后冲着面对箱子的倾斜平台再开一个蓝色传送门，继续利用跳板从黄色传送门飞到有箱子的平台上取得箱子。将箱子放到折射的地方对准机关，之后向面对出口倾斜的平台开一个蓝色的传送门，再次利用跳板从黄色传送门飞到出口的平台上，最后对着挡着激光的墙前后各开一个异色传送门让激光照射机关即可。

2.先在有箱子的对面最高处开一个黄色的传送门（图6），之后再在有一定高度的平台下面开一个蓝色传送门，跳到蓝色的传送门中利用惯性跳到箱子处。



（图6）

ZAZHIKU.COM

取得箱子之后利用跳板来到平台上，用箱子将激光堵住。之后利用弹跳器弹到有按钮的平台上，按下按钮之后箱子弹过来，将这个可以折射的箱子与之前不能折射的箱子换一下，利用折射的箱子将激光照到对面的墙上，在墙上开一个蓝色的传送门将激光传送，对着上面机关对面开一个黄色传送门将激光传送过来对准机关。这样举着箱子利用弹跳器即可来到最后的出口处，将箱子压在机关上即可。

3. 先在蓝轨道的尽头开一个蓝色传送门，之后对着身旁开一个黄色的，这样可以利用蓝色轨道来到另一边，下去按按钮开启下落的箱子。从黄色传送门返回之前的平台，对着落箱子旁边的缺口对面发射一个黄色传送门将蓝色轨道铺到对面（图7），然后跳到轨道上，走到尽头之后对着左边白墙发射黄色的传送门，注意这个传送门要打的位置低一些，这样才能改变轨道路线的同时让自己正好站在新出现的轨道上。走过去之后用同样的方法再对着右边开传送门，让自己正好落到蓝色轨道上即可拿到箱子。拿到箱子后进黄色传送门，之后只需要向右上方开一个黄色传送门，建一条通往对面需要箱子压住按钮处的轨道即可。过去用箱子压住按钮，在对面开一条轨道让自己能够回去，最后通过开传送门去出口即可。


（图7）

4. 先在远处轨道附近开黄色的传送门，能让自己通过身旁蓝色的传送门来到蓝色轨道上。来到轨道上后对着轨道尽头开黄色传送门，这样轨道会从蓝色传送门出现。利用这个原理在按钮附近的白墙上发射一个蓝色传送门，进入身旁黄色的传送门来到按钮处。之后面朝落箱子的水面，在对面墙上开蓝色的门，使轨道出现接住下落的箱子。注意这个门的位置开得不能太低，不然拿到箱子后会无法返回。取得箱子后向需要用箱子压住的按钮对面开一个蓝色的传送门，（图8），这样轨道即可通过去。顺着轨道走到对面将箱子放在按钮上即可。


（图8）

5. 有敌人的关卡，第2个敌人只要在其后面开个传送门从背后干掉它们即可。第三个需要在敌人下面开一个传送门把它传送过来。之后的两个敌人需要在其顶上开一个黄色传送门，然后在箱子下面开一个蓝色的，让箱子落下去砸毁机器人即可。之后三个机器人仍需要在它们上面开洞，然后在旁边开洞将箱子扔下去砸毁它们。

6. 接下来的房间先用折射箱子将光线折射到同时对准前两个机关的角度，之后在将激光尽头开一个黄色的传送门，而另一边开一个蓝色的正好对准第三个机关。这样即可开启出口。

7. 而有敌人的场景需要在蓝色轨道的尽头开一个蓝色传送门，然后在敌人发射的路线旁开黄色传送门将轨道放出，堵住敌人的进攻。向其他地方发射一个黄色传送门，然后快速通过。

接下来仍需向对面开一个黄色传送门将敌人攻击堵住。来到后面，朝上面的墙发射黄色任意门，使蓝色轨道形成一条障碍，这样利用弹跳装置的时候即会在半路被堵住，从而来到2楼。在2楼面对敌人的激光需要再开一个黄色的传送门将轨道引出堵住敌人火力，之后跳下去举起箱子干掉敌人即可。别忘了在将箱子压在机关上后仍有两个敌人，需要提前向它们旁边的白墙发射黄色传送门，用轨道将它们堵住。

8. 上来先走到机关上，这样激光会射下来。向敌人对面的墙使用一个黄色传送门，然后站在机关上，对着下面激光照射的尽头开个蓝色传送门。激光即可从黄色的传送门射出，照射在敌人身上。之后拿到两个箱子，将无法折射的箱子放在按钮上，将可以折射的箱子折射对准敌人将它们摧毁。最后对准机关即可。

9. 先在蓝色轨道尽头开一个黄色传送门，之后在自己旁边开一个蓝色的，这样从蓝色的穿越后可以在蓝色轨道上拿到箱子。用箱子将激光挡住之后到达出口的台子即会落下，而按钮机关便会升起，为了能使我们在升降机上能升起，我们需要向红色按钮上方的白墙处发射一个蓝色传送门（图9）。这样便可从黄色传送门进去后来到按钮上方，将箱子放下堵住激光，出口的升降台即会落下，站在升降台子上，再让箱子落下正好砸在机关上平台便会升起。


（图9）

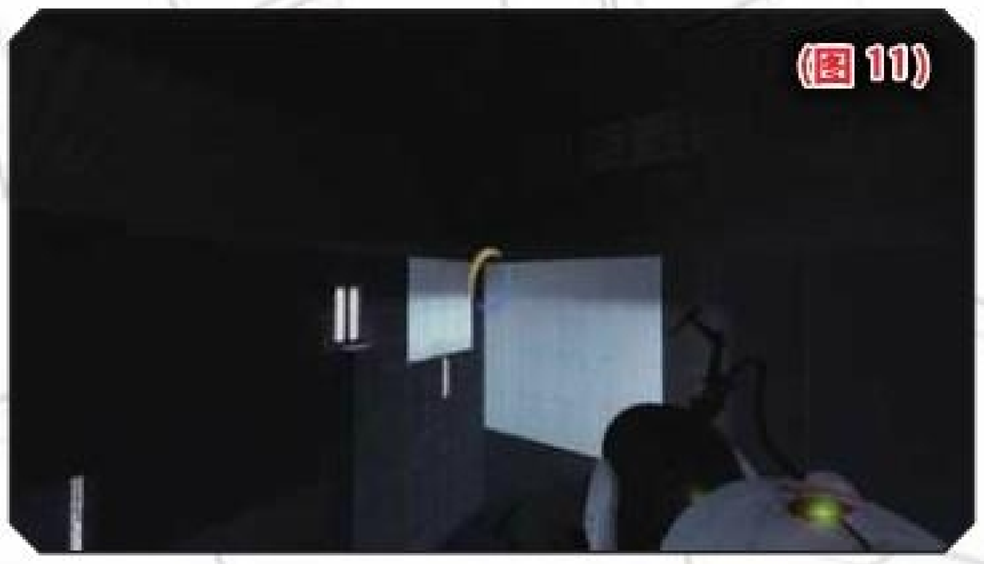
第四章　惊喜

1. 先在右上方开个蓝色传送门，然后在左边白色的墙上开个黄色的穿过去。之后在蓝色轨道尽头开一个黄色传送门，在飞出箱子的前面开一个蓝色传送门可以堵住飞出的两个箱子，按按钮，箱子会被拦下来。继续传送回去，拿到其中一个折射箱子将激光折射在两个机关上，然后拿着另外一个折射箱子，用其将激光折射到那个巡逻机器人身上即可将其摧毁。剩下的只需将激光对准最后两个机关即可。最后在激光源头的墙后面开一个蓝色传送门让蓝色轨道通过，这样就可以走蓝色轨道来到出口（图10）。


（图10）

杂志库 ZAZHIKU.COM

2. 先在激光对面的上方开一个黄色传送门，再在身旁白墙上开一个蓝色的，举着箱子进入蓝色的门后可以来到激光处，将激光折射到机关所在地。下去后可以看到场景中一高一矮的两个台子上各有一个箱子。较矮的其顶上可以开个黄色传送门，然后在身旁开一个蓝色的过去拿到。之后在弹跳器顶上开一个蓝色传送门，在地上开一个黄色的。从黄色的跳下去之后通过弹跳器会弹到非常高的高度，在空中朝着较高的那个有箱子的平台右边白色墙壁（图 11）开一个蓝色的传送门，这样利用惯性可以把箱子撞下来，第三个箱子入手。


（图 11）

接着同样在地上和弹跳器顶上再各打一个异色的传送门作成高空弹跳器，然后在空中，冲着被折射激光点的对面（在非常高的地方）（图 12）打一个蓝色的传送门，举着箱子传送过去。但是问题来了如何在拿着箱子的情况下在空中冲着那个点“开枪”呢？其实只要空中按 X 键将箱子放开，“开枪”之后再按 X 接住即可。飞过去之后将激光通过箱子折返到对面的机关处，再在机关顶上开洞拿着最后的箱子折射激光干掉敌人，再对准最后的按钮。最后仍然需要做一次超高跳跃，在弹跳机顶上和下面开异色传送门，之后利用大跳跃在空中对着出口对面的墙开一个传送门即可飞到出口处。


（图 12）

3. 将三个激光点都打到如图所示的这个传送门。（图 13），异色传送门打到正对三个机关的墙上。这样离出口最远的激光会直接打到直对的机关上，而向下发射的激光利用箱子折射到对面离出口最近的机关上，最后一个激光则通过折射打到中间的机关上从而开启出口。


（图 13）

4. 冲着蓝色轨道尽头开黄色传送门，在左上方有按钮的地方开蓝色传送门，从黄色传送门过去按开关，之后会发生停电的剧情。过去和小机器人对话开始逃跑，之后顺着长长的蓝色轨道来到有敌人的地方，先躲在掩护后面然后从敌人身后按 X 将它举起来，然后用其干掉其它敌人即可。之后对着白墙开一个蓝色传送门，在黄墙缝隙前跳跃可以看到有可以开传送门的白墙，对着那里开一个黄色的传送门过去即可。之后一路跟着程序逃出去。

第五章 逃脱

1. 一开始的门只开了一半，冲对面和旁边各开一个异色传送门即可。之后这里的黑暗场景都是冲着有光亮的地方走即可。走到尽头在上面和下面各开一个异色的传送门。通过来之后在旁边和对面再各开一个。之后冲着光打的地方开一个传送门即可通过。


（图 14）

2. 先冲传送带右边开一个蓝色传送门，再在身旁开一个黄色的，出来后落在传送带上。从尽头的箱子上去，来到另一个传送带上。之后有机器人射击靶子的场景，从缺口处对着靶子上面可以开一个传送门（图 14），从身旁进去来到靶子处。在射击机器敌人的身后可以开一个传送门，之后对着靶子开一个异色的传送门迅速传送过去即可。之后隔着窗户对着室内开传送门，从室外进入室内。将里面的机器人按 X 举起之后，原路返回后台，，这边不合格的机器人会被扔过来，站在正好能接住不合格机器人的地方按 X 接住一个（图 15）。之后一路跟着机器程序走即可。


（图 15）

3. 一路前行来到不能走的出口，按下开关之后对着对面激光照射的白色墙面开黄色传送门，之后左转进有电脑的房间对着远处移动的墙面发射蓝色传送门，这样激光便会割断电缆。左右各有可以切断他们的移动墙面。

4. 最远的光照处打一个传送门，然后在身旁打一个异色的通过。传送过去之后对着门按 X 键即可发生变化。剧情过后举起小机器人放入装置中，之后需要去按按钮。按钮旁边有可以开传送门的墙，在靠近会被弹走的机关下面开异色的传送门，这样快速通过传送门即可来到按钮前。

第六章 堕落

1. 本关主要是利用 RB 的缩放功能找可以开传送门的白墙。前行至栅栏处，在栅栏左右各有一个墙可以开传送门。穿过之后向上看又能找到一个开传送门的地方。之后走一段在栅栏处向远处看，还有个白色可以开传送门的地方。在被有门的墙对住的地方，左边抬头向上看可以看到白色可以用传送门的地方，而身旁右后方也有可以开传送的墙壁，传送过去下楼之后冲下面看，在白墙处开传送门。之后在身旁再开一个异色的通过去。

2. 之后一路前行，这里有两个房间，左边的一号房间和右边的 2 号房间，需要同时按里面的两个按钮才行。先对着 1 号房间空中阶梯的旁边的白墙发射一个传送门，然后在身旁开一个异色的传过去正好落在空中的楼梯上。然后在楼梯上瞄准对面 2 号房间旁的墙发射一个黄色传送门，这样进身旁的屋自对着墙壁发射一个蓝色传送门，先按房间内的按钮，之后立刻进身旁的蓝色传送门来到另一间房间按开关即可。

3. 远处有船的场景对着白色损坏的门里面开一个传送门，进去之后拉电闸开关进门，来到下一个场景。现在最右边最高处开一个

杂志库 ZAZHIKU.COM


(图 16)

传送门,之后在身旁地下开一个异色的,穿过之后来到顶上。这时低头看下面两个倾斜的平台,向离自己近的那个发射一个黄色的传送门,之后朝下面发射一个蓝色的传送门(图 16),之后对准蓝色传送门跳下去,利用很强的惯性飞很远的距离后来到对面。

4.坐电梯上去之后左拐,冲远处发光倾斜的白色墙面发射一个蓝色传送门,之后走下去一层会看到有个口,对着下面白色的地面发射黄色传送门,跳下去之后即可飞到对面。下一个场景对着右边高处开一个传送门,穿越之后走左边,顺着管子走到另一边,坐升降机前往下一场景。

5.这个场景中的蓝色液体时可以将人弹起的。过去之后对着高处开一个黄色的传送门,身旁开一个蓝色的。上去之后直接往蓝色液体那跳,由于惯性会被弹得很高,弹到对面按开关即可。之后拿到箱子将其放在开关上,最后再跳一次弹跳液体到出口即可。

6.出门一上楼就向上看,远处有个可以发射黄色传送门的地方,之后前进对着墙发射蓝色的传送门即可来到那边。从一边的缺口落到下面继续前行。先利用弹力液体来到上面,开个黄色的传送门,之后冲着对面再开一个蓝色的。出来之后对着移动的平台上面开一个蓝色的传送门,等移动机关移动到合适位置之后从黄色传送门落到机关上。拿到箱子之后将其放在按钮上,这样即会翻出一面新的白墙,对着白墙开一个黄色的传送门,在身旁开一个蓝色的,从蓝色进去黄色出来之后跳到弹力液体上,这样会有很强的弹力来到对面。下一个场景可以利用场景两边的弹力液体左右弹到对面的平台上取得箱子。将箱子放在机关上后之前场景又会新翻出一块白墙,在上面和身旁各开一个异色传送门,可直接跳到对面的出口处。

7.来到这个场景后向最上方看,这样可以看到一个可以开传送门的白色墙壁,上去之后一出洞向左边看,那里又有一个可以开传送门的地方。身旁开一个异色的通过去。进去之后按按钮,会落下弹力液体,在落下的地方开个蓝色传送门,在高处平台附近再开一个黄色的传送门。这样弹力液体便会从这个传送门冒出来,形成弹力点,玩家可以来到上面的平台。

上去之后在身旁再开一个黄色的传送门即可再弹到上面一层。之后向后转,从高处跳下去弹到对面的出口处,在地上再开一个黄色传送门,在弹力液体出现后在别处另开一个黄色的让液体落在地面上。这样即可跳到最上面。上去之后在通过蓝色区域的地方,冲对面倾斜的面开一个蓝色传送门,之后再冲着落下的弹力液体下面开一个黄色的,这样弹力液体会从倾斜的面飞出打到对面平台上。然后再在下面开一个蓝色的洞,跳下去之后来一次大飞跃,正好飞到弹力液体上再弹到对面。这样便可以通过这个场景。

8.落弹力液的地方开一个黄色传送门,然后在按钮附近顶上开一个蓝色的传送门,这样弹力液体会打在地上,利用弹力液体跳到机关处按 X 按机关,这样水就被关了。然后向身后开一个蓝色的传送门,这样弹力液体会从这里飞出,砸到之前滴水的地方,利用弹力液体来到对面即可。

9.先在弹力液体下面开一个黄色传送门,然后对着左边的斜面开一个蓝色的,这样弹力液体会打在墙壁上。对着身后最高处白色墙壁开一个黄色传送门,从黄色传送门出来后对着刚才的斜面开一个蓝色的,下落途中对着下面地面再开一个黄色传送门,然后从高处跳下,从蓝色传送门飞出正好飞到弹力液体上来到对面。


(图 17)

10.来到下一个场景,一通过蓝色区域就往右下方看,可以看到之前场景下落弹力液的地方。在落弹力液的下面开一个蓝色传送门,之后上楼,对着高处的白墙发射一个黄色传送门,这样液体会飞到对面的斜坡上(图 17)。从高处对着下面开一个传送门,跳下去即可飞到斜坡处,借着弹力液体再来到对面。在柱子的上面和下面各开一个异色传送门后来到下一区域。

11.上来先对着下落弹力液体的下面放一个蓝色传送门,然后对着放箱子的地方上面开一个黄色的,这样弹力液落到箱子上,箱子有了弹力即会弹出来。拿到箱子以后先去水那里洗一下再放到机关上。这样升降机便会降下来,在顶上开个黄色传送门让弹力液打在地上,通过弹力液来到升降机上。然后对着箱子顶上开一个黄色传送门让弹力液落在箱子上,弹开箱子,升降机升起。

12.一出电梯向左看,那里有可以开黄色传送门的白墙,走到前面开一个蓝色传送门传送过去。下一个场景在最上面开一个黄色传送门,身旁开一个蓝色的传送过去,到上面之后冲着下面前后各开一个异色传送门,以上面为蓝色下面是黄色为例,这样从高处跳下进入蓝色传送门,从黄色传送门出来后空中对着对面的墙壁开一个蓝色传送门。这样下去之后会从那个新的蓝色传送门飞到对面。进入电脑室将两个电闸关掉即可通过。

13.下一个场景先在最高处开一个黄色传送门,然后再在身旁开一个蓝色的来到上面之后向下面开一个黄色传送门,向斜面右边开一个蓝色的,这样从高处跳到黄色传送门中从蓝色的飞出来。进入房间,对着鸟窝中的马铃薯按 X 便可将其拾起。接着再向刚才高处开蓝色传送门,身旁开黄色的,穿越过后来到高处对着下面开黄色的传送门,跳进黄色传送门后从蓝色传送门飞到对面通过。

第七章 重逢

1.先在一进门上面开一个蓝色传送门,然后身旁开一个黄色的,过去之后按按钮会喷出一种滑动液体。对着下面液体落点发射一个黄色传送门,再在旁边一个类似跑道斜坡的对面发射一个蓝色传送门将滑动液体洒在跑道上(图 18),这样即可通过滑动液体从跑道来到对面。跳过去之后在左侧可以开一个传送门,我们下一步的目的需要让液体通过这个传送门洒到对面的地上。不过由于滴液滑动液有时间限制,我们需要通过传送门来到按钮处,按过开关之后迅速滑到对面,然后立刻在这个地方开一个黄色的传送门将液体带到这边。这样我们就需要在滴滑动液体的下面开一个

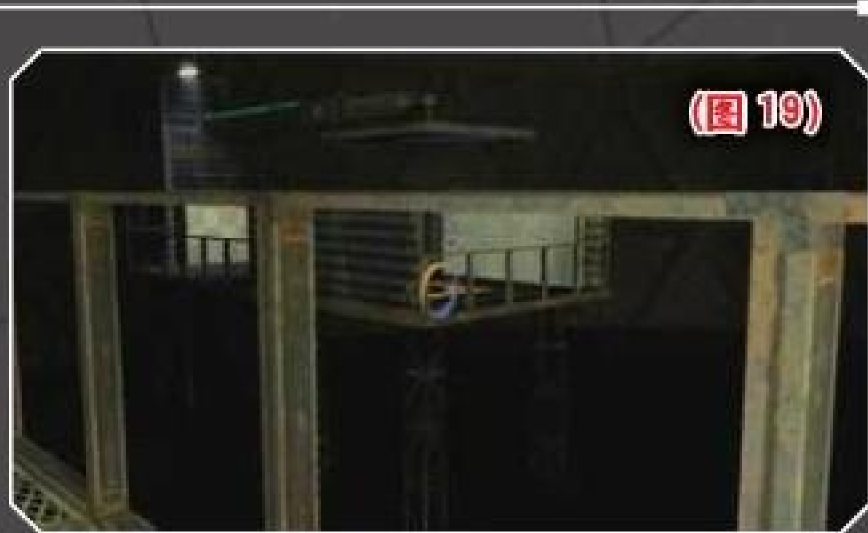

(图 18)

杂志库
ZAZHIKU.COM

蓝色传送门，在跑道对面开一个黄色的，在按了开关之后迅速跳到蓝色传送门里，从黄色传送门出来以后迅速滑到对面，过去之后迅速对着左边墙面开一个黄色传送门，速度快的话就会有滑动液体飞出，借着滑动液即可来到对面。

从窗口对着箱子房间墙壁开一个黄色传送门，在身后开一个蓝色的进去取得箱子。之后对正对面开传送门过去，回到之前的场景将箱子压在机关上，通过跑道来到上层，在右边地面上开黄色传送门，在之前场景跑道对面开一个蓝色的，先从黄色传送门来到另一边，这样便可以利用滑动液体迅速跑入蓝色传送门中，从而有足够的高度可以按到黄色传送门外的机关。

3. 先在滑动液下面开个黄色传送门，再在对面开个蓝色的，按按钮让滑动液洒过来形成跑道。在顶上有个可以开传送门的白色墙面，在上面开个蓝色传送门，在弹力液体下面开一个黄色传送门让弹力液落在下面。这样利用滑动液跑到最后再利用弹力液跳过去即可。过去之后向上看可以看到白墙，发射一个蓝色传送点上去，在身旁发射一个黄色的来到上面。上去之后对着之前场景任意白墙发射一个黄色传送点，进入蓝色传送点回去。回去后对着滑动液加弹跳液跑道对面墙壁开一个黄色传送门，这样利用滑动液和弹跳液即可有足够的惯性从蓝色传送门飞出，飞到对面后即可过关。


(图 19)

4. 下楼之后右转可以看到喷两个液体的地方，然后对面还有可以开传送门的墙。向那个平面的墙开一个黄色传送门，身旁开蓝色的。来到这边之后首先对着滑动液底下发射蓝色传送门，让滑动液会洒在这边的地面上。然后对着黄色传送门上方斜面开黄色传送门，再对着弹跳液底下开蓝色传送门，这样弹力液会洒到对面上方的斜坡上。在黄色传送门下面再开一个蓝色传送门，通过滑动液跑进蓝色传送门中从斜面飞出，经过斜面弹力液体弹到有箱子的地方取得箱子。

取得箱子后别急着下去，对准弹力液源头的下面发射一个蓝色传送门，之后下去往上面有“面朝下挡板”的地板（有黄色标记）发射一个黄色传送门（图 19），让弹力液打在这个挡板下面。通过传送门来到按钮处，将箱子压在机关上，刚才被洒了弹力液的挡板会翻转。然后通过传送门回到之前被洒了滑动液的地方，对着箭头所指处往左上方看，会看到一个可以开传送门的地方（图 20），开一个蓝色传送门使其正好对准倾斜的平台。之后将黄色传送门开到地面箭头所指处（自己的对面），利用滑动液体从黄色门进入从蓝色门出即可飞到对面。


(图 20)

5. 对着尽头右边上下各开一个异色传送门，从管道通过来到另一场景。出门之后右转对着高处开黄色传送门，身旁开蓝色的过去。然后去电脑室将三个电闸开启，场景机关便会运行。由于有下压的机关，所以直接对着对面开传送门过去即可。涂白色胶水的地方即可变成可以开传送门。向上看白色的地方开一个黄色的传送门，下面开一个蓝色的。


(图 21)

来到高处之后向蓝色弹力液的地方跳，利用弹力弹到对面即可。之后踩着滑动液迅速通过有下压的地方，来到对面，开门进入。这边有个白色斜面可以开一个蓝色传送门，之后回去对着滑动液另一边开黄色传送门，迅速进入黄色传送门即可飞到对面。

6. 先给白色胶水做个黄色入口，再在场地中做蓝色出口，使白色胶水撒到场景外，这样即可在外边开传送门出去。出去之后给胶水开蓝色出口，直到胶水洒在两个柱子其中一个上（图 21），然后对着柱子边左右来回做出口让胶水越洒越高直到顶上为止。开传送门上去之后向下看可以看到一个斜面（图 22），在地面上做蓝色出口让胶水洒在斜面上，这样即可在斜面上做传送门。在斜面上发射蓝色传送门，然后冲地面开黄色传送门（如果没有需要用传送门将胶水撒到地上），从这里的高处跳入黄色传送门中即会有足够的惯性飞过去。


(图 22)

7. 下一个场景主要利用 RB 的伸缩功能一直找可以开传送点的地方一直向上传送即可。来到最上面电梯处，对着电梯里面的地面开个黄色传送门，然后右转对着下面开一个蓝色的传送门，跳入蓝色传送门即可上去。上去的途中看到白色的地面，对其发射一个蓝色传送门即可传送过去。来到这边以后再跳入电梯中的黄色传送门中，在被弹起的空中会看见一个斜面，对着斜面发射一个黄色传送门即可。

8. 先来到最高处，然后在顶上有斜面的地方发射一个黄色传送门，在地面上发射一个蓝色的，从高处跳到蓝色的传送门中飞过去。过去之后对着弹力液体下面开蓝色传送门，将弹力液打在斜面上。之后仍需要在下面开蓝色传送门做一次大跳跃，这次会被弹到更高一层。上去之后可以看到一个开传送门的白色地面，对着其开一个黄色传送门，再次跳入之前蓝色传送门中，从黄色传送门飞出来的途中可以看到可以开传送点的地面，对其使用一个蓝色传送点即可过去。

9. 对着胶水下面开一个黄色传送门，在有斜面的上面白色处开一个蓝色的，让白色胶水落在斜面上。之后对着前面开黄色的洞，对着滑动液下面开蓝色的洞将滑动液洒在路上，然后在对面开一个黄色的传送门，由于中间会遇到蓝色的弹跳点，所以传送门的位置应该打在稍微靠上一点的地方。再在上方斜面上开一个蓝色的，通过滑动液迅速进入黄色的传送门即可从蓝色的传送门飞出来到对面。

来到对面之后有个白色地板可以开传送门，开一个黄色传送门在那里。然后将蓝色传送门开在白色胶水下面，这样可以将胶水滴在黄色传送门上面的柱子上，之后对着柱子发射一个黄色传送门，把蓝色传送门打到滴弹跳液体的地方。这样弹跳液体会从上面黄色传送门中滴出来打在地上多了一个弹跳点。之后我们需要跳下去按照一开始的步骤重新飞一遍，这样由于多一个弹跳点所以可以弹到对面出口。

滴白色胶水的地方上面有白色的墙可以开黄色传送门

ZAZHIKU.COM

（图 23），之后在脚底下开蓝色传送门过去，过去之后往前走，左边的斜面是可以开传送门的，然后将黄色传送门打到那里，这样整件房子会被染成白色的。


（图 23）

对着最顶上开黄色传送门传送过去之后来到一个斜面，走到尽头扭头利用伸缩可以找到一个开传送门的地方（图 24）（这个地方非常不明显），之后传送过去。过去之后向高处传送，之后对着出口对面开一个黄色传送点，然后对着脚下开一个蓝色的，从这个高度落下到蓝色的传送门便有足够惯性飞到对面，进房间按按钮便可。从窗户跳下去来到新落下的电梯上，一直向上走终于过了本关。


（图 24）

第八章 坐立难安

1. 进屋先看剧情，之后玻璃对面有个小缝隙可以发射传送门。传送过去后前行至一堆机器人的地方，将一个机器人举起来放在开关上，剧情过后才可以通过。之后的房间先按按钮，然后对着对面开传送门传送过去。

2. 将蓝色传送门开到能将玩家升起的波纹顶端，也就是波纹的尽头。然后在 2 楼冲着箱子所在地的对面开一个黄色传送门，这样顺着升起的波纹即可来到对面，拿到箱子机器人。之后将黄色传送门打在一楼天花板上按钮的下面，这样便可将箱子机器人停在那里。

3. 先跳到波纹上，然后对着波纹尽头开蓝色传送门，面对蓝色传送门向左边开一个黄色传送门，在从黄色传送门出来时被传送的途中左边地面有可以开传送门的地方，不过要等到自己被传送到尽头才可以冲那边发射一个黄色传送门。这样正好落在下面的波纹上，再次被波纹传送即会从新的出口升起，上去按机关。按按钮箱子落下前先向落箱子的对面打一个黄色传送门，利用波纹将箱子接住，之后下去拿到箱子，对着脚下开黄色传送门上去，对着按钮下面开黄色传送门将箱子放在波纹上让箱子顶住机关。

4. 先在波纹尽头使用蓝色传送门，再在墙上使用黄色传送门，用波纹将自己送到对面。来到对面在按钮前向左边发射一个黄色传送门利用波纹接住箱子。在箱子被推到最右边时对着对面再开一个黄色传送门即可将箱子传送到自己身边。然后对着左边上方发射一个黄色传送门（图 25），再从按钮左边的弹跳机上弹到波纹处，这样即可回到之前的场景。将箱子放在有黑白格子的地板上，自己先在下面开黄色传送门来到出口的平台上，在有黑白格的地板上（箱子的下面）开一个黄色传送点，将箱子通过波纹顶到上面。之后再向需要箱子压住的按钮对面发射一个黄色传送门，这样即可将箱子压在按钮上。


（图 25）

5. 老规矩先在波纹尽头使用蓝色传送门，之后对着敌人对面发射一个黄色的，通过波纹将敌人干掉。站在按钮上可以使波动变成反方向，这样在对面箱子左边开波动然后踩在按钮上将它吸过去，之后箱子会来到上面，接着向正对面开黄色传送门，离开按钮就可以把箱子“推”过来。取得箱子之后将箱子放在按钮上，这样便可以通过向对面发射黄色传送门，利用波纹来到对面，接着瞄准这边箱子正对面的墙发射黄色传送门将箱子吸走，没有东西在按钮上即可改变波纹路线，然后对着下面地板发射黄色传送门即可来到上面。


（图 26）

7. 先将蓝色传送门开在波纹尽头，然后先对着弹跳机弹跳途中中间的地面上开一个黄色的，这样在用弹跳机弹跳的途中会被卡住并被顶到上面，之后向这个场景惟一的斜面发射蓝色传送门即可来到对面。先再次向波纹尽头开蓝色传送门，按开关会有箱子落下，在箱子飞的途中再次向中间地面发射黄色传送门，用波纹拦截箱子，之后向对面发射一个黄色传送门，这样箱子会被推过来。下去取得箱子按照一开始的方法再次来到按钮处即可。

8. 久违的轨道谜题，先在轨道尽头使用蓝色传送门。之后在按钮处按下按钮，这时会有箱子飞出，在墙上开黄色传送门出现轨道可以将箱子堵住。取得箱子之后，对着通过弹跳器跳跃途中经过的一个白墙发射黄色传送门（图 26），这样我们在弹过去的过程中便会被堵住，从而来到平台上。去台前先对着敌人旁边的墙发射黄色传送门，这样可以通过轨道形成一道屏障，这样从后面下去将箱子压在按钮上即可。之后在旁边开黄色的洞直接回去，按照之前的方法再次来到出口处即可。

9. 先在波纹尽头发射蓝色传送门，之后向下面有格子的地板发射一个异色的，来到顶端之后对着斜面发射一个蓝色的，这个解法和之前一个关卡类似。上去之后拿到箱子，先拿箱子将场景中的激光堵住，之后在上面开黄色传送门，在下面开蓝色的回到上面。回去之后对着弹跳机弹到尽头的斜面发射黄色传送门，在之前波纹源头左边的斜面上发射蓝色传送门。这样通过弹跳机弹入黄色传送门中，即可飞到有折射箱子的地方。取得折射箱子后用其折射激光，通过传送门传送到机关上。这样离出口较近的平台便会落下，来到平台前先把不能折射的箱子放在顶上机关的下面（有黑白格子的地方），之后站在升降机上，随便在墙上大一个点让激光无法照射在机关上升降机便会升起。升起后对着波纹源头发射蓝色传送门，而不能折射的箱子下面发射黄色的，这样便会落下第 2 个升降机，再随便找个地方打个传送门让箱子不在按钮上平台便会升起来到出口。

10. 先在激光尽头射蓝色传送门，之后对准下面机关对面墙上发射黄色传送门将激光对准机关，平台开始移动。在最左边的时候向别处发射黄色传送门关掉其移动，然后对着左侧上面发射一个黄色传送门（图 27）。到了移动平台上后，注意首先下面的机关


（图 27）

杂志库 ZAZHIKU.COM

被激光照射到后会负责移动，而上面的被照射到后途中阻碍的红色激光会消失。这样首先还是对着激光尽头发射蓝色传送门，接着对着下面的机关对面发射黄色传送门，使激光对准下方的机关，这时平台开始移动。站在最右边，等平台左侧一半已经过了激光障碍点后，向上方机关对面的墙发射黄色传送门，使激光对准上面的机关停止激光障碍物。之后来到移动平台左侧，在对下方机关对面使用黄色传送门使平台继续移动。到了对面之后用移动平台接住落下的箱子，再用传送门的方法再次传送到平台上。这次带着箱子将之前移动的过程再做一遍，移动过去后对着对面的墙壁发射黄色传送门使激光照过来通过折射射到出口的机关上（图 28）。角度调整好后从左边跳下，利用传送门回到出口那边，最后对着之前调整好的两个地方发射传送门，将激光再次照射在箱子上并让箱子反射到出口机关上。


（图 28）

11. 首先在蓝色波纹尽头开一个蓝色传送门，之后按下按钮使箱子落下，再对准箱子的墙上开黄色传送门利用波纹将箱子推到最边上。之后冲着箱子下面的白色墙壁发射一个黄色传送门把箱子传送过来。之后离开按钮即可将滑动液洒在下面，形成跑道。之后将箱子取出，放在控制波纹的按钮上，再向最远处（图 30）开一个黄色传送门将波动送出。这样通过跑道飞到空中会被波纹拦截，从而来到出口。隔着窗户对着滴颜料的按钮室内开传送门，之后举着箱子进入，将箱子放在按钮上便开始一直滴润滑液体。之后出去，对着波纹尽头发送蓝色传送门，再在波纹装置的右方中间白色墙面开一个黄色的，这样站在控制波纹的开关上，波纹即会从黄色传送门出来，正好在空中接住滑动液（图 29），


（图 29）


（图 30）

12. 先在对面开黄色传送门，脚底下开蓝色的传送过去。过去之后对着波纹源头发射蓝色传送门，在按按钮后滴弹跳液的正对面打黄色传送门将弹跳液借着波动送出，半途中向其他地方打黄色传送门使弹跳液落在地上。之后再次对着弹跳液对面开黄色传送门，按按钮让波纹再带一些弹跳液，同时自己通过地上的弹跳液弹到波纹中。到对面后马上踩开关让波纹倒流，使弹跳液回上边的源头地带，然后在敌人头上开黄色传送门，离开按钮将弹跳液体送到敌人头上，再向其他地方打黄色传送门使弹跳液洒在敌人头上击毁它们。之后过去按按钮会出现一面新的墙，然后对着新翻出来的墙面附近下面开一个黄色传送门，站到波纹上会被顶到房顶上，然后在空中先向新翻出来的斜面发射一个黄色传送门，再向脚底下发射一个蓝色的，注意速度要快，完成后即可直接飞到对面。

第九章　就是这里

1. 先对着对面滴白色胶水的地方使用传送门，之后对准旁边的白色墙壁让白胶飞过来，然后立刻在脚下发射一个异色的来到对面。继续逃跑，在楼梯边缘无路可走的地方先别急着跳下去，向旁边看会看到可以发射传送点的地方，然后再向脚下发射一个异色的，跳进下面的传送门即可飞到对面。在被大型物体拦住的场景先向前面开传送门，然后向上看再开一个异色的过去。有敌人以及波纹的房间只要先在波纹尽头开传送门，再瞄准敌人让波纹照在它们身上即可。之后借着波纹来到对面。在顺着波纹走有针刺机关的地方向对面新出现的墙壁发射传送门。通过弹跳液体来到对面，在敌人对面的顶上开传送门，身旁开异色的进入。站在按钮上，对着对面弹力液体开传送门，在敌人旁边开异色的令液体打在敌人身上，将它们全灭。之后向右弹跳器的地方上面打一个传送门，传送过去之后利用弹跳机弹过去即可。

2. 在炸弹地下开个黄色传送门，再在白色固体管道对面开一个蓝色的，然后按动开关让炸弹炸掉管道，使白色物体洒满房间，这样即可传送过去。

3. 下一场景仍然先在炸弹下面开蓝色传送门，之后在对准润滑液体管道的上方墙面开黄色传送门（图 31），将管道炸毁之后对着滴润滑液体的下面开黄色传送门，之后对着写着数字 09 的墙发射蓝色传送门使润滑液体洒在跑道上，这样踩着润滑液进入黄色传送门从蓝色传送门出来便可。


（图 31）

4. 下一个场景先扭头对着润滑液开黄色传送门，之后对着里面的墙壁（不是下面的）开蓝色传送门，这样润滑会洒在地上（图 32），之后对着地上的白色地板发射黄色传送门，踩着润滑进入蓝色传送门即可被波纹带走。


（图 32）

5. 最终 BOSS 战有时间限制，且会有炸弹砸向你，首先站在白色胶水管道附近让炸弹炸坏管道，让白胶洒满房间，之后在地上以及 BOSS 上方的板子开洞引炸弹炸到 BOSS，之后向上方发射传送门移动过去拿到核心。之后借着地上的弹力液体弹到 BOSS 身上将核心按在它身上红灯位置。之后 BOSS 会开保护板，对着它下面开一个黄色传送门，然后地上开一个蓝色的，引炸弹进入蓝色的传送门，炸弹从下面飞出击中 BOSS，之后继续回之前拿核心的地方，这次会出现在空中，跳到下面踩弹跳液跳起后拿到，再将其按在 BOSS 另一个红灯处。最后一回合 BOSS 挡板会不固定，玩家需要根据情况选择从上方或者地下传送炸弹摧毁它。最后的核心会出现在空中处，在其下面开蓝色传送们，然后在滑动液前开蓝色传送门，这样借着滑动液进入蓝色传送门即可拿到核心。最后将核心按在 BOSS 身上即可。

ZAZHIKU.COM

栏目主持 纱迦

软硬兼施SP

HARDWARE & SOFTWARE



软硬件实用信息大集合

最近最大的新闻当然就是 PSN 被黑客攻击了。国内玩家可能会认为，这几天 PS3 没什么大作，黑客攻击不会造成什么损失。但实际上黑客兴风作浪的这些天，正值欧美国家的复活节假期，此举对玩家热情的打击无法估量。当然 PSN 挂掉也不全是因为黑客，SONY 也要通过此举来进一步强化反破解手段。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌／型号	价格
主机	PSP-3000 主机(6.35 系统)	1250 元
记忆棒	16GB 极速 HX 组棒	148 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	北通 PSP 中国风水晶盒	48 元
总计		1456 元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：面对即将到来的五一小长假，PSP 主机在近半个月的价格又开始稳步回升，现在 6.35 系统以下的全新主机报价都比 4 月初上涨了 100 元左右，一些不常见的颜色价格甚至达到了 1300 多元，实在让人大跌眼镜。不过相比全新主机，目前 PSP 的翻新机生意要更好一些，翻新机的颜色主要以黑、白、银这三种为主，价格普遍在 1000 元以下，成色则是八九成新的居多，所以一般学生玩家都比较青睐于这种价格比较低廉的主机，即便是附加上一些配件，总价格也不会超过 1100 元，确实是比较划算。一般来说，对于一台生涯末期的主机来说，除非是收藏使用，否则花 1200 多元去买一台全新主机来用感觉上还是不太划算的，而且从近期进货的角度来看，全新的 PSP-3000 还有涨价的可能性，现阶段 6.35 系统以下的主机已经基本无货，新到的 6.37 系统主机又没法破解，再加上即将到来的暑期长假，可破解的全新主机想不涨也难，所以要买全新主机的话还是尽早出手吧。



▲组装的红黑 HX 超高速记忆棒逐渐占领市场。

PSPgo 方面，市场还是半冷不热，价格也依旧保持在 1000 元出头，而且因为主机停产，所以也是卖一台少一台了，想买的还是尽快。记忆棒上，组装的红黑 HX 超高速记忆棒已经逐渐增多，以 16GB 的大容量为主，售价在 150 元左右，相比之下，8GB 的红黑 HX 超高速记忆棒市场上就非常少见，大部分都是索尼的原装产品，不过价格却不算太贵，在 200 元以内，有条件的玩家可以考虑购买原装的 8GB 记忆棒。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（6.35 系统）	1250 元
PSP-3000 主机（6.37 系统）	980 元
PSPgo 主机（可破解）	1180 元
PSP-2000／3000 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2000／3000 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSPgo 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
8GB 极速 HX 组棒	88 元
8GB 原装 HX 记忆棒	198 元
16GB 极速 HX 组棒	148 元
16GB 原装 HX 记忆棒	418 元
北通 PSP 中国风胶套	58 元
北通 PSP 中国风水晶盒	48 元
北通魔方炫音耳机	108 元
北通动力堡垒（普通版）	168 元
北通灌电金刚	98 元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌／型号	价格
主机	3DS 主机（日版蓝色）	1850 元
电源	北通变电金刚	45 元
烧录卡	EZVi 简装版	98 元
SD／TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	58 元
贴膜	3DS 专用 Hori 贴膜（组装）	28 元
保护壳	3DS 组装 EVA 硬包	38 元
总计		2117 元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：和 PSP 不同，这段时间的日版 3DS 主机的售价依旧稳定，维持了之前 1800 多元的售价，不过蓝色主机的价格略有下跌，黑色基本保持不变，现在两种主机颜色之间的差价大约只有 50 元，玩家可以根据自己的喜爱来选择。美版主机方面，则比之前下跌了将近 200 多元，现在美版主机的价格已经和日版主机持平，有的地方美版主机的价格还要略便宜一些，不过美版主机在颜色上的差价还比较明显，黑色仍旧比蓝色便宜将近 100 元左右，如果是选择美版蓝色的话，倒不如考虑日版主机，毕竟日版的游戏要比美版更多，在没有破解的情况下，锁区还是件很麻烦的事情。主机破解上，近日也有小道消息传出，0day 破解组织已经成功 Dump 出部分 3DS 游戏的 ROM，但因为卡带的芯片各不相同，所以目前没有办法 Dump 出全部的游戏，倘若 Dump 事实成真，这也是一个非常利好的消息。之前笔者曾经和国内的烧录卡厂商通气，厂商就表示过，必须要在有 ROM 的前提下才能进行下一步开发研究，目前在有主机的情况下，国内的三大烧录卡厂商已经成功升级让 NDSi 系列的产品支持 3DS 主机，现在一旦被 Dump 出 ROM 发布，厂商们就可以进行后续的研究支持了，如果不出意外的话，早期游戏还是有可能继续使用 NDSi 产品支持的，但也不排除出新产品的可能性。

主机及主要周边参考价格	
3DS 主机（日版蓝色）	1850 元
3DS 主机（日版黑色）	1810 元
3DS 主机（美版蓝色）	1800 元
3DS 主机（美版黑色）	1720 元
3DS 组装变压器	18 元
北通变电金刚	45 元
北通灌电金刚	98 元
动力堡垒（迷你版）	128 元
3DS 专用 Hori 贴膜（原装）	68 元
3DS 专用 Hori 贴膜（组装）	28 元
3DS 专用 Hori 原装硬包	98 元
SCDS TWO 全球版	218 元
EZ5i 简装版	98 元
M3i Zero 全球版	128 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	58 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	88 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	188 元



◀ 3DS 并未发生供不应求局面，日本也出现了大量的中古机。

杂志库 ZAZHIKU.COM

PS3 购机推荐套餐

▼ Geohot 的退出或许会让 PS3 的破解仅仅是昙花一现。



	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，3.55，160GB）	2280 元
线材	北通 HDMI 高清数字线	128 元
	总计	2408 元
	近期推荐购入指数	8

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：本周 PS3 价格暂稳，没有出现 PSP 主机的涨价情况，对于五一假期准备买台 PS3 在家奋战的玩家来说，无疑是非常好的消息。不过按照目前的破解趋势来看，PS3 很有可能在后续破解上遭遇问题。前段时间发售的《入口 2》就因为采用了最新的 3.60 系统密钥来加密，已经确定暂时无法解密，这周又碰巧神奇小子 Geohot 和索尼达成和解，宣布退出 PS3 的破解领域，这很可能让 PS3 的破解又陷入一蹶不振的情况。目前可以肯定以后 3.60 系统加密游戏会越来越多，而新密钥的无法破解会让想玩新游戏的玩家逐渐转为正版用户，所以说现在购买 PS3 必须有勇气在某段时间内转为正版玩家，否则也就只能玩着以前的旧游戏度日了。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，3.41，160GB）	2450 元
PS3 Slim 主机（美版，3.50，160GB）	2150 元
PS3 Slim 主机（港版，3.55，160GB）	2280 元
PS3 Slim 主机（港版，3.55，320GB）	2480 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack（手柄 + 摄像头）	750 元
北通 MVP 球王 2 无线六轴振动手柄	248 元
北通球王 2（有线振动版）手柄	128 元
北通 MVP 特洛伊无线振动手柄	178 元
北通 HDMI 高清数字线	128 元
北通 P3 色差线	68 元
PS3 断电开关	10 元
PS3 电子狗（可降级 + 可更新）	120 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim 主机（港版，4GB）	1780 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
总计		1830 元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：基本上在破解真正到来之前，X360 主机市场不会有太大变化，现在玩家中的主力购买力量都已经转移到了 PS3 身上，所以 X360 的价格也有理由继续保持稳定。上期提到的 X360 Slim 9504 型号光驱破解，在这期截稿前终于放出固件，最早购买 X360 Slim 的玩家们可以刷机破解了。如果你不知道自己主机的光驱型号，可以查看主机外盒下部的信息标贴上右侧的主机 LOT 编号。其中为 LOT NO：102XX、LOT NO：101XX 和 LOT NO：104X 的机器均为 9504 型号的光驱，如果是 LOT NO：103XX 或 LOT NO：104XX 则有可能不是。这两个 LOT 编号都混合了一部分 0225 型号的光驱，不过 103XX 大部分依旧为 9504 型号，104XX 大部分是 0225 型号。其余的 LOT NO：11XXX 均为 0225 型号光驱。当然这个办法不一定 100% 有效，最好的方式还是拆机查看。一般来说符合上述 LOT 编号，你就可以给 X360 Slim 进行刷机了。另外因为 9504 型号的光驱都是早期 X360 Slim 主机，所以对市场影响并不大，玩家也不用期待买到此类型号的主机，想玩破解不妨直接购买老版本的双 65nm X360 更为合适一些。



▲右边的方框内即是 LOT 编号。

主机及主要周边参考价格：	
X360 Slim 主机（港版，4GB）	1780 元
X360 Slim 主机（港版，250GB）	2180 元
X360 Slim 主机（港版，4GB，Kinect 套装）	2780 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
北通 VGA 线	68 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

硬件短波 HARDWARE TIPS

免光驱破解玩转 X360？X360Key 介绍

在截稿前，国外某破解小组的 X360Key 又吸引了很多玩家的注意力，它号称可以在无需破解光驱的情况下通过硬盘来模拟游戏镜像达到破解主机的目的，这种方式类似于当前的 Wii 主机破解，在光驱刷写遇到困难之后，将游戏媒介转向硬盘，因为产品目前看起来确实非常真实，同时又有 Wii 破解的先例在前，这次的硬件短波就不妨为大家介绍一些 X360Key，以便让玩家对其有个初步的了解，其中介绍的资料大部分来源于 X360Key 的官方网站。

X360Key 上市时间和售价

暂定 7 月中旬。售价未公布，不过从目前的情报来看，应该不会低于 50 美元。

X360Key 的特性

产品的最大特点在于使用方便，没有焊接的要求，插上即可使用；兼容所有旧版 X360 主机，对于 Slim 型号，破解小组表示产品即将支持，上市前应该可以搞定；可以支持大部分文件系统，譬如 NTFS、EXT2/3/4 和 Mac OS X Extended，这样无论你使用 Windows 还是 Mac OS，都可以正常使用这款外设；X360Key 最主要的一点还在于在 USB 介质中内嵌了开源的 Linux 系统，并且系统可以升级，这点类似于 PS3 的电子狗，但原理并不相同；此外，X360Key 内的主控芯片为 FPGA，其可以通过 USB 进行升级，初步看架构类似于 NDS 后期的烧录卡；最后 X360Key 支持了 AP25 的模拟，并且带有恢复模式，不会刷坏芯片。

X360Key 工作原理

根据破解小组的叙述，X360Key 是由主板和控制器两部分组成的。X360Key 主板直接连接到 X360 主机上的 SATA 总线即可使用，由于 X360Key 里内嵌了 Linux 操作系统，所以可以借此模拟出 X360 的 DVD 光驱。虽然反编译出硬盘和主机间的通讯内容比较困难，但这并非没可能，所以这也是产品比较可信的一面。至于 X360Key 的控制器，它上面带有一个 OLED 的屏幕，三个按键可以对 X360Key 进行各种操作，比如浏览文件运行游戏等等。

从破解团队放出的情报来看，目前 X360Key 暂时只能运行 USB 存储设备上的游戏，对于 XBLA、DLC 暂时还没有办法，也就是说 X360Key 实际上也就是个主动模拟光驱设备，类似于 Wii 的 Configurable USB Loader 达成的效果，当然两者的接口编译不同，原理也不太相似。X360Key 的作用只是让主板认定它是一个普通的 X360 光驱。至于真实的运行情况如何，还要等产品真正发售才能分析。



▲从视频中确实可以看到 X360Key 的有效性。

市场报价信息更新截至 2011 年 4 月 27 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

杂志库 ZAZHIKU.COM

收藏陈列室 OUR TREASURE



《英雄传说 碧之轨迹》完全预约限定版

原名：英雄传说 碧の轨迹（完全予约限定版）
平台：PSP
厂商：Falcom
类型：角色扮演
发售日：2011年9月26日
推荐度：★★★★☆

号称是Falcom创社30周年纪念作品的本作有两种限定版，其一名为DRAMA CD同捆版，价格为7980日元，其二就是这个完全预约限定版。完全预约限定版是在DRAMA CD同捆版的基础上增加了两个粘土小人，价格达到了9240日元。这两个粘土小人是游戏角色ティオ和エリィ，如今日本方面粘土小人正红得发紫，由于粘土小人的配件均具有很高的互换性，因此即使对本作完全不感兴趣的人也有理由购买。

不要犹豫了，这个限定版是预约生产的，有多少定单就会生产多少套，时间截止到5月，因此稍一犹豫，你就肯定会错过，之后就要用几倍的价钱才能请回来喽！





《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》收藏版

原名：Michael Jackson The Experience COLLECTOR'S EDITION
平台：X360
厂商：Ubi
类型：音乐
发售日：2011年4月12日
推荐度：★★★★☆

《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》的诸多版本中，最被看好的自然是X360版，因此限定版也是X360版一家独大。这个限定版收录的内容包括：

1. 游戏一套
2. 官方T恤一件
3. 追加歌曲一首：《Another part of me》
4. 歌词一份
5. X360专用无线麦克风一支

虽说游戏送一支麦，但实际上用Kinect也可以唱，而且游戏判定不是很精确，因此不用麦其实也可以玩，当然明显是手拿麦克风的时候唱得更专业一点。对FANS来说，这里面最值的东西应该就是那件T恤了，如果你在街上看到有人穿这件衣服，那他一定就是你的同好中人！不过这个版本的价格比较高，需要人民币约800元。



搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD

MHF 2011豪华包



《怪物猎人 边境》如今在日本是PC版和X360版齐头并进，收益稳定。定于8月31日发售的《MHF 2011豪华包》（MHF アニバーサリー2011 プレミアムパッケージ）必定是各位猎人不容错过的内容。在这个包装里，除了游戏光盘之外，还有可爱小猪的



▲这只小猪看起来非常好吃！



▲不要被外表骗了，这两个玩意儿都是武器，一个是轻弩，一个是狩猎笛。

玩偶，看上去就想上去狠狠掐上一把。除此之外，还会收录佐藤夕子老师画的原创漫画，并会赠送18种游戏内使用的道具。这18种道具包括6种武器、6种防具以及包括宠物服装在内的6种特殊道具。这个豪华包亦会发行X360版和PC版两个规格，其中X360版还附赠一个月点卡，PC版则是附赠两个月点卡。

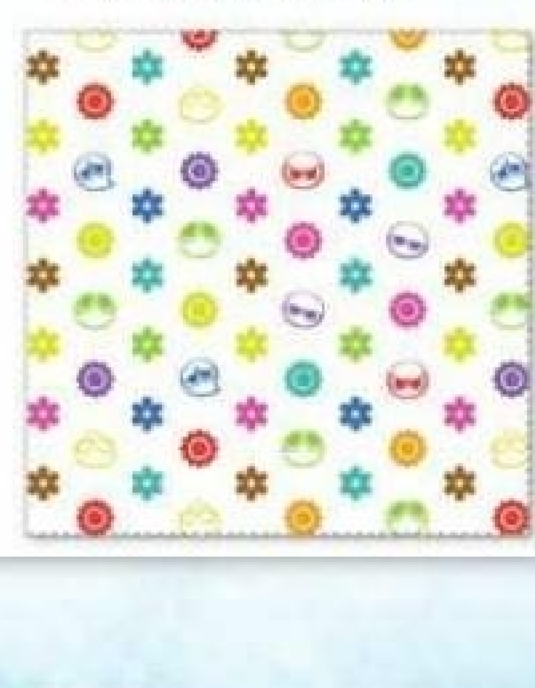
噗呦噗呦20周年套装

不知不觉间，《噗呦噗呦》系列都有20年历史了，这对于一款益智游戏来说是相当不容易的。系列的首作并不是SEGA的作品，而是Compile在MSX2主机上的作品，1992年SEGA开始制作本作的街机版，这样才成为众人皆知的作品。为纪念20周年推出的套装包括一个特制的包和一个特制的手帕。包和手帕的图案都是各种“噗呦”，看上去非常治愈。这个套装的价格只有2079日元。

此外今年7月14日在NDS上还有20周年纪念作品《噗呦噗呦!!》发售，游戏还有限定版，限定版会赠送系列全角色的30种手机挂饰，价格为8379日元（含税）。



▲拉链上的吊饰才是重点。

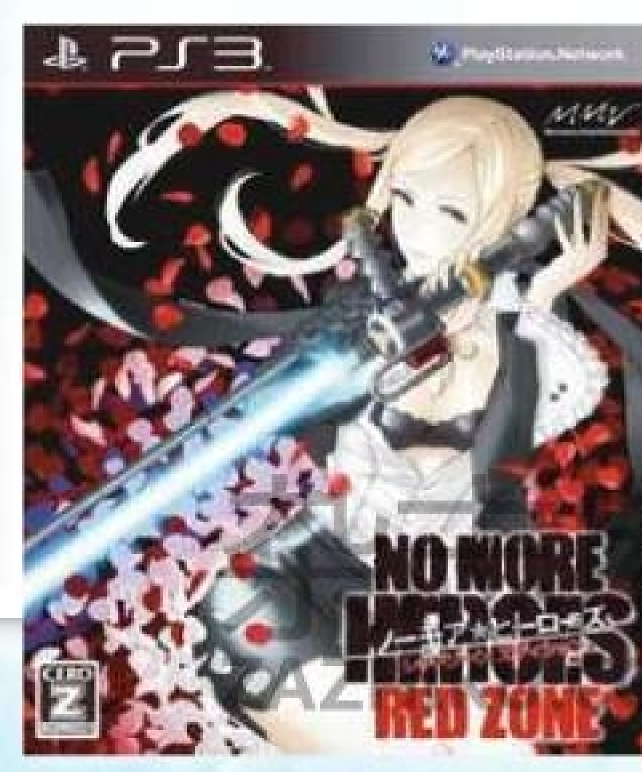


▲这个手帕看上去真是乱花渐欲迷人眼。

《英雄不再 危险地带》过激初回特典

去年登陆PS3和X360的《英雄不再》并未受到好评，漫长的读盘时间、悲剧的奖杯BUG都令人无语，后来推出了升级补丁后才略有好转。如今作为加强版的《英雄不再 危险地带》（NO MORE HEROES RED ZONE Edition）将于2011年7月21日发售，本作只有PS3版，对应PS MOVE，会加强画面、增加BOSS、对应网络。

游戏的初回版会附带一个下载码，名为“希尔维娅18禁包”。该码会解锁在鉴赏模式里欣赏希尔维娅裸体建模的功能，但家长们大可放心，虽说是18禁，实际





▲此情此景，不由得让人想起了当年《MGS2》里雷电裸体接受拷问的情节。

上关键部位都遮挡得密不透风，因此 18 禁完全只是一个噱头。但想必还是会有玩家就此买单的吧？

街霸众强势入驻 MHF

Capcom 日前宣布，6 月 30 日推出的《超级街头霸王Ⅳ 街机版》的 X360 版会附赠 X360 游戏《怪物猎人 边境》用的下载码。下载内容包括以隆和春丽的形象为原形而设计的 4 套防具。

男性角色专用的防具名为旋风（剑士用）和巴（枪手用），女性角色专用的防具名为天空（剑士用）和天升（枪手用）。由于只是服装，所以不会出现用百裂脚、波动拳打怪物的场面，不过我还是要说一句：这实在太斯巴达了！



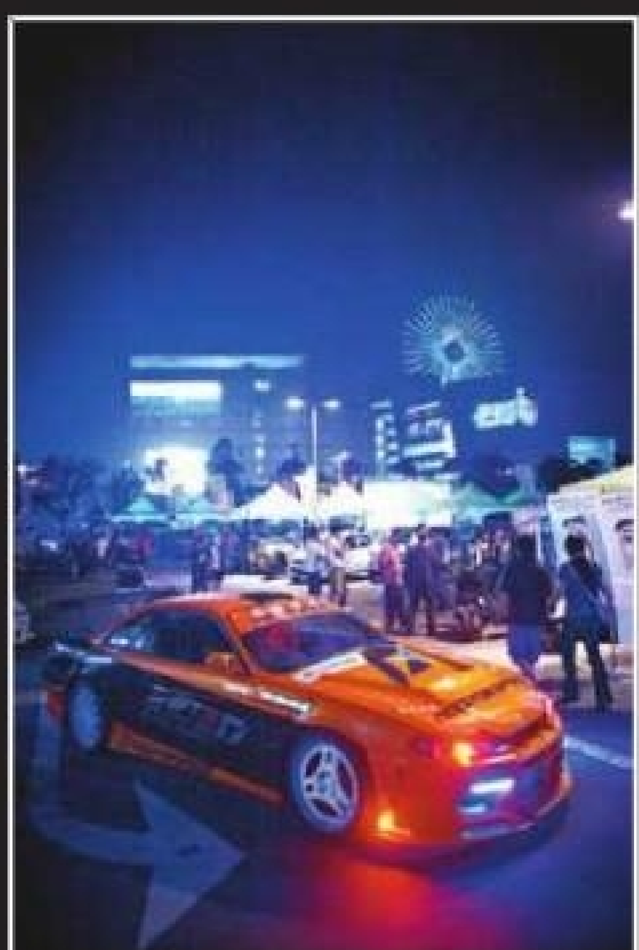


DLC地狱

DOWNLOADABLE CONTENT

《极品飞车 变速 2 释放》飙速传奇包

4 月 26 日放出下载的《极品飞车 变速 2 释放》飙速传奇包让玩家可以驾驶上世纪 60 年代末至 70 年代初的经典车型，这个时代被称为是赛车黄金时代。这个DLC 包括 13 款车型以及 5 条新赛道，对应 PS3 和 X360 双版本。著名飙车手 Matt Powers 会驾驶 Team Need For Speed Porsche 911 Carrera RSR 3.0 作为你的对手出战。



《真 · 三国无双 6》最新下载内容

《真 · 三国无双 6》的下载内容持续更新中。从 4 月 21 日开始，PSN 上追加了短戟、狼牙棒这两种新武器，此外还有《真 · 三国无双 3》服装组合，以及《真 · 三国无双》剧本虎牢关。价格和之前一样，武器每个 100 日元，剧本每个 200 日元，服装免费。5 月内，官方会推出原创服装，每个势力售价 500 日元，此外还会有新武器出场。



■战戟



■狼牙棒

《偶像大师 2》第 3 弹 DLC



4 月 28 日《偶像大师 2》第 3 弹 DLC 上市，这次的 DLC 可以说是为弥生打造的，歌曲是《爱 LIKE ハンバーガー》，直译过来就是“爱汉堡”。原创服装方面是快餐店打工服。第 3 弹 DLC 另一个令人瞩目的地方在于推出了官方金手指，300 点换 30 万块钱（游戏中的货币）。5 月的 DLC 将以吸血鬼少女为主题。

Wii星频道

WII FEATURES

最近 Wii2 的消息传得沸沸扬扬，Wii 的价格也经过了大幅的下调。不过 Wii 玩家大可稍安勿躁，一来 Wii2 就算公布了，离发售日仍有一段时间。二来 Wii 上仍有《塞尔达》这样的大作未发售，所以各位任饭大可淡定。

Wii 平衡板用于儿童物理治疗

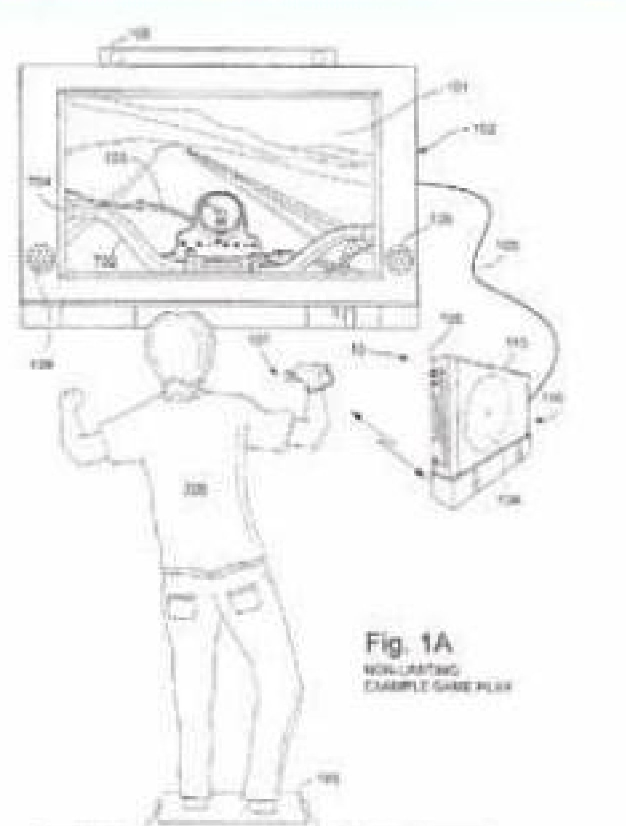
谁都没有想到任天堂还能与医学治疗扯上关系。近日在莱斯大学，一个学生小组已经开发出这种游戏。在休斯敦的 Shiners 医院，他们正在使用 Wii 平衡板来帮助儿童经行物理治疗，从而跟踪他们的治疗进展。所谓物理治疗，就是处理因疾病或伤害所带来的动作问题的医疗专业。而之后有专业领域的人员共同努力，开发出了专门的扶手等设施。为患者提供支撑素材的同时还可以用来进行游戏。更好的帮助他们早日康复。



既然是要帮助孩子治疗，那能否吸引他们就十分重要了，这款名叫《平衡》的游戏中包括射击等内容都是依靠扶手来操作的，病人需要沿着平衡板走，在行走的过程中通过玩游戏改善他们的姿势以及动作。促使病人康复。

可能任天堂也没想到，自己的体感周边竟然被开发作为医疗器材，不过可以帮助患者康复，任天堂也算为医学界做出了一些贡献吧。

Wii 平衡板模拟摩托驾驶游戏



想在家用机上体验和街机厅一样驾驶摩托游戏的乐趣？上面提到用 Wii 平衡板治疗的事情，这条则是说 Wii 平衡板用于摩托游戏的开发。近日任天堂已经为这个技术申请了专利。

要将平衡板与摩托游戏相结合的原理其实很简单，下面平衡板负责检测玩家在游戏中转弯时的倾斜度，而两个 Wii 手柄则控制摩托的转向。玩家还可以通过转动 Wii 手柄来控制摩托的油门和刹车。

在家用机方面还没有一款可以利用摩托模拟装置操作的游戏。不过和上期的 Wii Light 专利相同，这项技术目前仅申请了专利，真正流入市场的时机尚不明确。期待在本次 E3 上能够看到。

杂志库 ZAZHIKU.COM

特别收录

无声无息，百炼成金

今天要为各位读者介绍一位国内的奖杯达人——CosplayL。尽管他总是说自己只是一名普通的 PS3 玩家，但了解他的人都知道他并不普通。前不久，他刚刚获得自己的第 100 个白金奖杯，而奖杯总数也突破了 5000 个，位居 PSN 港服第 1 位！更令人钦佩的是，L 君能够洁身自好，拒绝所谓奖杯速成的“诱惑”，坚决对奖杯圈中的不良风气说不。不破解，不修改，不买卖奖杯，不使用“非洲卡”购买 PSN 游戏，全部奖杯均为纯手工打造，每一个奖杯的取得时间都不会有冲突。

因为讨论奖杯而偶然结识 L 君，一开始总感觉他低调而神秘，即便奖杯成绩在国内屈指可数，在网上也看不到他的炫耀帖。后来在我的鼓励下给 UCG 和《PS3 专辑》投稿，他也坚持使用 cosplayL 以外的名字。与之熟悉之后，我得知了一个惊人的事实，L 君是一个残疾人，不幸的遭遇令他患有重度听力障碍，无论是肖邦还是植松伸夫，在他听来都只是嗡嗡的杂音。当我提到想对他进行采访时，做为 UCG 的忠实读者，他自然感到十分高兴，但同时也有颇多顾虑，这个采访会不会有违他一贯的低调作风，会不会反而遭到某些人的质疑，甚至打破他平静的生活？因此，根据受访者要求，以下访问中不会刊登自曝照片，不会涉及其个人信息，也请各位 PS3 玩家尽量不要加他的 PSN，减少对他的打扰，谢谢！不管怎么说，我都十分希望 L 君的故事能够给处在逆境中的玩家朋友们一些启示。

（注：CosplayL 以下简称“L”，胜负师以下简称“胜”）



▲101 个白金，是 CosplayL 同学的新起点吗？

胜：L君你好，能向读者朋友简单介绍一下自己吗？

L：大家好，我是CosplayL，男，87年生人，属兔，金牛座，O型血，无害的动漫游戏属性生物。

胜：如果不介意的话，能不能先说说你的耳朵是怎么个情况？

L：哦，好的。比较悲剧的是我出生时是健全人，很小的时候发高烧，40度，医生给我开了庆大霉素，这种药在当时是挺普通的一种抗生素，但是有一定几率会造成不同程度的听力障碍，而且是不可逆的，中招就没得治了。一开始家里人还没发现，上幼儿园时老师说我什么都听不到，一检查才知道是重度听力障碍，万幸的是没有全聋，还能听到一点点。

胜：那游戏音乐可以听到吗？

L：可以听到小小的，但听不清是什么，就像杂音那样。至于声优什么的……我就完全无法理解了。

胜：那你小时候上的是聋哑学校吗？

L：不是的，因为聋人学校主要学习的是手语，习惯之后就没办法开口说话了，妈妈希望我可以学习说话，以后能适应正常人的生活。

胜：这么说你可以说话？那你如何与人进行交流呢？

L：我这样的情况学说话会遇到很多困难，但要感谢妈妈长期以来对我的训练，目前可以与人进行一般的语言交流，但要靠得比较近。别人说的话，我主要是看口形和听到的那一点点声音进行判断。

胜：要靠得比较近啊。那小时候上学是不是也会遇到很多麻烦？

L：是的，因为残疾的关系，普通学校不肯收，家里人想了很多办法，在一些好心人的帮助下才能入读。其实和学习上的困难相比，比较介意的是因为听力太差，几乎没有朋友，学校的生活自然不像很多人说的那样是美好的回忆。

胜：应该还是有一些让你开心的事情的吧？

L：最开心的是小学5年级时，虽然那时家境不太好，但爸妈还是省吃俭用给我买了一台黑白GAME BOY，当时玩《马里奥》、《口袋妖怪》、《炸弹人》什么的，我的游戏生涯也是从那时候开始的。

胜：GB之后你又接触过哪些游戏？

L：后来生活水平慢慢提高了，家里又给我买了GBA、PS2等主机，《口袋妖怪 金银》是GBA时代我玩得最入迷的游戏。PS2上玩日式游戏比较多，《机战》、《伊苏》，还有《混沌军势》我也很喜欢。

胜：家里人对你的游戏爱好还满支持的，这一点倒是不错。

L：他们主要是怕我无聊。其实除了游戏，我还喜欢涂涂画画，高中那会儿本来是想读美术相关的学校，不过还是因为耳朵的关系入学遇到阻力，还好校长比较同情我，给了我一次学习的机会，有了美术基础对我后来的工作还是挺有帮助的。

胜：哦，那么说你现在在工作了，说说你的工作情况吧。

L：之前能进普通人的学校读书全靠运气好，想进大学就比较浮云了，所以我就先去超市的实习积累经验。由于听力问题沟通不方便，超市经理先给我个打印价格牌的工作。价格牌经常变动，我每天都要和堆得像小山一样的商品条码纸打交道。因为很多老人家喜欢一大早来买东西，时间非常紧，我埋头拼命输入数字，感觉手指的灵敏度就是那时候觉醒的。因为工作效率高，我还受到同事的表扬，当时觉得很感谢那台老打印机，是它陪着我渡过了艰苦的实习期，呵呵。

胜：那你现在还在超市上班吗？

L：没有，虽然实习过了，被分到订货组，后



■L 君的打机环境整洁而又舒适。

杂志库 ZAZHIKU.COM



▲ UCG出品的杂志书刊装满了整个书柜。

来还学着做做报表什么的，但每次拿到工资单都觉得很坑爹，买个游戏就去了近一半。因为是残疾人，工作内容受限，本来干满一年可以升职的，也被上面搪塞过去了，时间一久觉得这份工作不太适合自己，发挥不了长处，后来便果断离开。之后在家待业了一阵子，给家里帮帮忙，那个阶段空余时间比较多，就玩玩PS3拿奖杯。后来在离家比较近的一家公司里设计传单，工作比较轻松，待遇有一定的提高，工作内容也和美术有点关系。最重要的是之前在超市打工积下的钱买买正版和自己喜欢的东西也花得差不多了，有了新的收入来源又可以买游戏了，我的白金之路也能够继续。

胜：这么说你只是“白金帝”、“时间帝”，不是传说中的“富二代”？

L：呵呵，当然不是，我家境非常普通，只是爸妈不会干涉我买游戏，我可以自由支配收入。其实能够负担得起正版还有一个原因是只有那些有爱游戏我才会留着，奖杯神作什么的打完就卖给其他有需要的玩家，这样的话花钱就不会太夸张。

胜：是的，很多奖杯迷都是这么做的。我拿奖杯是为了工作（笑），那你拿这么多奖杯有什么特别的想法吗？

L：说实话，我最初的目的只是为了消磨时间，我的社交圈很窄，年纪也不大，目前还没有MM看上我，就想这样边打游戏拿奖杯边等重要的人出现（笑）。直到拿到60多个白金的时候，多少有些厌倦，不过那时收到一封PSN邮件，内容是“同为奖杯迷，希望一起交流”，还留了QQ号，之后又有了新的动力。

胜：这……貌似是我发给你的邮件。当时觉得你的奖杯列表中有不少稀有的游戏，希望和你交流之余，还想发展一下，看你愿不愿意为《PS3专辑》写写奖杯攻略。

L：收到胜负师的邮件我很意外，我非常喜欢UCG杂志，书柜里全是UCG出的书。能够和UCG的编辑一起交流心得当然不错，不过要我写奖杯攻略我心里就有点打鼓了。主要是因为听力的关系，很少看影视节目，语言表达能力不够，写出来的东西比较死板，上杂志的话恐怕还不过关。不过胜负师给了我很多鼓励和帮助，第一次投稿时还帮我修改了一些语句错误，并发回给我当范例，有了范例之后写起来就心中有数了。攻略刊登出来之后我兴奋地拿给爸妈和同事看，他们都向我竖起大拇指。现在我觉得拿奖杯变得更有意义了。

胜：你到现在为止也写了不少奖杯攻略了，有什么感想吗？

L：到目前为止，我还只能算是新手。写攻略看起来简单，但是技术活，也是体力活，不习惯的话还是比较痛苦的，最后出于对游戏的爱都坚持下来了。我给自己定了三条，第一，要写得简单易懂，不丢失细节；第二，语句上多修改，尽量弥补自己文笔上的不足；第三，要有责任心，确保正确率和实用性。只要能分享自己的心得，对其他玩家有帮助，我就非常高兴。

胜：你的第1个白金和第100个白金各是什么？100白的过程中有没有特别难忘的游戏？

L：第1个白金是《无双大蛇》，是2009年4月5日取得的，第100个是《真·三国无双6》。100个白金里最自豪的是《阿加雷斯特战记ZERO》和麻将游戏《Janline R》，这两个游戏本身就非常罕见，又是非常耗时的游戏，所以白金者寥寥无几，“地雷战记Z”后期全是接二连三的神BOSS，5个世代+真结局，还有大量的收集要素；《Janline R》更是费力，要求全程联机才能拿奖杯，还有降级系统，必须一直赢一直升级才行，最令人抓狂的是做到大牌时掉线了……麻将的好运不能强求，为了这个白金我一共打了四五百场。100个白金，最轻松的是《超级大坏蛋》；最回味无穷的是《萝萝娜》和《特特莉》；最震撼的是《战神Ⅲ》；最技术的是《如龙3》；最童趣的是《美食从天降》；最累人的是《白骑士物语》（练级、刷素材、打怪、漫长的3个月，几百小时的累积）；最眼前一亮的是《纯白相册》……太多了。总之，游戏要享受，奖杯是见证。

胜：的确，两年，100个白金，是有很多难忘的游戏。

L：其实像《花》、《堡礁秘辛》、《小小大星球》、《瑞奇与叮当》、《电视超级明星》等这些有中文版又老少皆宜的游戏我也喜欢，有时还可以和家人一起玩一下，这些游戏我都收藏着，心情不好的时候拿出来看看、玩玩放松一下也是很不错的。

胜：问一下你的切身感受，听不到声音对玩游戏的负面影响主要有哪些？



▲奖杯卡网站L君的数据资料统计。

L：在无声状态下玩游戏是会遇到不少的麻烦，除了音乐游戏肯定玩不了之外，如果游戏中有音乐节奏类的迷你游戏也会给取得白金或100%造成大麻烦。我挺喜欢初音的，游戏也买了，可惜只能拿来看看。还有FPS游戏我也很少玩，特别是有网战配合的，别人可以用耳麦交流，我只能单打独斗，也没办法通过周围的声音判定战场上的情况。还有，像《尼尔》那种据说很神的游戏音乐，我也无福消受。总之，除了可选择的游戏类型上有限制，游戏乐趣也会打折。

胜：你拿了这么多奖杯，对奖杯系统有什么看法和展望吗？

L：我很希望奖杯可以“代代相传”，比如NGP就有奖杯系统，PS4应该也会有吧。但是不知道能不能沿用现在的PSN账户，这样的话游戏成果就会一直保留下去。现在因为破解，PS3的游戏环境发生了变化，部分游戏的奖杯也可以通过金手指和黑客存档来获得，虽然索尼正不断推出新补丁阻止破解，但对于非正常手段获得奖杯的现象处理还是太过温和，希望索尼能够努力建设公平的游戏环境。我自己也不会自暴自弃，毕竟走偏门取得的奖杯破绽很多，比如取得时间、取得顺序上的冲突，一看就知道是怎么回事，这么做只是自己骗自己罢了。就算奖杯没什么用，我也可以把取得的过程当成是一种自我挑战。另外，能够通过写攻略心得与玩家交流和分享，那也会让我很满足。

胜：完成100白金的目标之后，你有什么新的目标吗？

L：新目标……我想应该是顺其自然，享受生活吧。接下来不会过分执着于奖杯的数量，还是把时间省出来多玩自己喜欢的、有爱的游戏。当然也要思考一下自己的将来。

胜：那我祝你的那个重要的人早日出现，和你一起享受生活。

L：哈哈，好的好的，祝大家都能真正享受到游戏和生活带给我们的乐趣。



▲让L君感到比较自豪的两款游戏的白金奖杯是这个样子的。

实用技术 软硬兼施SP

杂志库 ZAZHIKU.COM



文 天骄

特别收录

XBOX LIVE真可谓一个充满创意和吸引力的平台，玩家在上面除了能和好友对战和聊天以外，还能通过LIVE卖场来获取最新的游戏资讯、试玩和影像等等，如果说初代的XBOX LIVE仅仅是一个小型社区的话，那么如今的LIVE已经发展为一个大型商业中心了。自从08年秋季更新之后，XBOX360便允许玩家创造属于自己的人偶形象（Avatar）。毫不夸张地说，虽然本世代主机都有此项功能，但只有XBOX360的人偶系统是最完善也是最养眼的。当然默认的人偶服装是不可能满足玩家的需要的，于是人偶卖场（Avatar Marketplace）随着更新一同出现。在这个卖场中我们能让自己的人偶换游戏中角色的服装，以及各种流行品牌的最新服饰，让你的人偶在每一次派对中都是众人的焦点。

今天我就要为大家简单介绍几套游戏中比较好看比较有趣的套装，男女都有的哦！

X360人偶服装SHOW

大家好！我现在穿的呢，就是《刺客信条2 兄弟会》中主角EZIO的刺客装了。怎么样，是不是有一种文艺复兴的气质呢？达芬奇可是我的好朋友呢！这一次我将在罗马城中挑战圣殿骑士，而且会有好多好多的兄弟来协助我，因此我并不是一个人在战斗，哈哈哈！



喂，你帅又怎么样？文艺复兴的气质又怎么样？兄弟多又怎么样？受伤了还不是得来找我呢！大家看我现在穿的呢，就是医生的服装啦。你们可别认为这套服装很滑稽又脱离实际，但实际上当时的意大利医生可真是这样的装束哦，因为当年黑死病席卷欧洲时，当时的医生就是穿着这套行头来处理因黑死病死去的患者。他们的鸟嘴面具是银质材料，里面还填充了其他草药用于过滤空气，而且他们坚信这样的装束能避免患上黑死病。怎么样？我够厉害吧。





咳，我是克莱顿 · 卡敏。是卡敏家族最后一位成员。我的大哥安东尼．卡敏在《战争机器》中因为枪械故障而送命；二哥本杰明．卡敏在《战争机器2》中战死在巨型蠕虫的肚子里。而我，即将在《战争机器3》中登场，导演说了，我是生是死，全由玩家说了算。看来我们卡敏家族就是一个悲剧啊！

其实我很不乐意穿这身衣服的，我整个人都变成变异太空黑猩猩了！我的同伴竟然是那些呆头呆脑的丧尸，偏偏玩家们又非常喜欢打丧尸，每次轮到我们出场，遇到菜鸟还行，能直接扑倒；要是遇到几个高手，想近身都难啊。唉，我真是命运多舛啊。

你怎么变成一只黑猩猩了？这身装束简直是难看到令人发指啊！虽然我也不是很喜欢这套俄罗斯的“剑圣盔甲”，不过穿上后感觉居然还不错，可以说是武装到牙齿了。我跟你一样，跟玩家是死对头，他们越狱的时候我就登场了，虽然装备和火力都非常强悍，但是导演说了，干掉他们就没法发展剧情了，于是……我的命运跟你一样了。







你振作一点好不好！这可是我们人类的最后一战了！你看我安雅都不得不拿起电锯枪战斗了！要知道我在前两作里面都只是负责跟你们通讯给你们有用的情报的！你看你还有头盔，你们一家人都有头盔！我都没有，所以……随便戴了顶帽子。卡敏，别气馁，游戏已经开始多人模式公测了，好好练习好好发挥，你行的！

杂志库 ZAZHIKU.COM



科技感，有没有！未来感，有没有！这套衣服可是来自《电子世界争霸战 进化》中的。虽然电影不够好看，但是里面的服装、道具和交通工具都酷到掉渣，自从看完电影我就期待有一天也能换上如此拉风的服装，没想到这一天来得那么突然！友情提示一下，这个游戏成就很好拿哦。

当穿上雷神锤-2动力突击盔甲后，我将化身史上最有名的游戏角色——士官长。在游戏中，我是人类的希望；在生活中，我是玩家心中的偶像，哪里有我，哪里就有尖叫！有今天的成就，我还得感谢阿尔茜教授，感谢科塔娜，感谢跟我出生入死的UNSC的弟兄们。



瞧我这身行头，没错，我就是悲情苦命的空间站电焊工——艾萨克。比起前作，《死亡空间2》中的盔甲可谓轻量化与美型兼备，而且防御能力一点不含糊，最令人欣慰的是，玩家们都纷纷表示这套盔甲非常好看！我非常期待续作能有什么新的战斗服。

我说，黑色与荧光蓝才是这个系列的主色调吧，很明显我才是主角嘛！游戏中我还能驾驶帅到不行的Light Cycle驰骋在电子世界中。见到颜色跟我不一样的程序我就杀杀杀！不过话说回来，你好像跟我是敌对的吧？拿起你的记忆盘，跟我来一场光碟战吧！



我挺喜欢这个盔甲的配色的，但是我知道要是穿到战场上肯定会被打成筛子。说实话，我个人更喜欢Kat的盔甲，虽然她是悲剧的斯巴达三期战士，但装备的可是雷神锤-5[B]动力盔甲，而且她的盔甲更符合我的审美观。对了，我这身盔甲的人工智能叫什么名字？

哼，新的服装被你抢去了，我只能穿这身标准电焊工服了。虽然卖相丑了点，但是给人以稳重，放心的印象，而且在《死亡空间2》中也有登场哦，最重要的是，不管是道具箱容量还是防御力，都比初始战斗服强不少，我想，这套盔甲也应该有点人气吧。





我就是这混蛋口中的伙伴，我叫崔西卡，以前是“终极回声”部队中的刺客。之所以加入这个组织，是因为小时候我亲眼目睹了父亲被他人杀害，我要让自己变得强大，随时为父亲报仇。而这个仇人就是该死的格里森，我没有干掉他，因为我后来才了解到幕后黑手就是将军。格里森真是个傻蛋，竟然放跑了将军，又得继续追击了。格里森，你别拖我后腿啊！

相信大家都非常非常熟悉了我吧，没错，我就是隆！波动拳是我的代名词。《街霸》系列”经过了这么多年的风风雨雨，但是我的造型始终没有变化，一身白色道服，一副拳套，一根红头带，等等，头带怎么不见了……总之，我就是格斗游戏史上最著名的角色之一！

我是《子弹风暴》中“死亡回声”小队的队长格里森。因为发现将军的阴谋而被追杀，不得已和好兄弟们躲到了宇宙中。因为自己的私欲，我失去了两名队友，并且让好友艾希变成了半机械人。虽然十分愧对于他，但是复仇的愿望一刻也没有停止过。当最后击败将军时，我没有让他死透，这也让他趁机逃跑，并且带走了艾希。我和他之间的战斗仍未结束，但我并不孤独，因为我有了新的伙伴。



大家好，虽然我换了发型，但是从我这标志性的服装上也能看出来吧，我就是春丽，现在是国际刑警。而且是“《街霸》系列”中人气最高的女性角色哦。可能很多玩家会问，为什么春丽的腿这么粗啊？这个答案从御用画师池野大悟那里找到了答案，“强壮外型的角色自然就会有一双粗腿，春丽每天要做无数次踢腿或类似的动作，因此很难想象给她加上一双纤细修长的双腿会是个什么样子”。不知道这个答案你们满意不？反正我挺喜欢我的腿的。

杂志库 ZAZHIKU.COM

大家好，我就是《质量效应 2》中的指挥官薛普，国内的玩家喜欢称呼我为“斜坡”，我身上穿的就是游戏中的战斗服。在系列三部曲的最后一作中，我将回到地球，因为那里需要我。当然我也很期待制作者给我设计新的战斗服。



可能大家对游戏中那略丑的女性角色造型颇有微词吧，不过我算是里面最正常最符合人类审美观的女人了，我叫米兰达。富裕的家庭并没有让我成为无所事事的“富二代”，相反我是一位出色的生物和科技专家，并且有着超人的本领。请大家继续期待我在《质量效应3》中的表现吧。



我是但丁的未婚妻，碧翠丝。游戏一开始我就被杀害，虽然很不愿意，但灵魂还是被路西法给夺走了。这是我和路西法的一个约定，如果但丁在东征期间背叛了我，我死后的灵魂就归路西法所有。不出所料，他做了对不起我的事。之后但丁只身一人闯入地狱想要解救我，可是到最后也没有成功，因此我现在的心情很复杂。

我是《神曲：地狱篇》中的但丁。因为背叛了妻子，她死后灵魂被路西法给带走了，战斗到到最后也没能把她给救回来。不过不要紧，这个游戏系列也是三部曲，时间还长着呢。有玩家说这个游戏山寨“《战神》系列”，我很不开心，至少我比奎托斯要英俊那么一点；当然游戏的品质不够高我不否认，请大家相信续作会更加精彩，我也会有更多大魄力表现的！

Arishok，我怎么觉得你连上的花纹很有喜感呢？你是在为无法改变你那早已被注定的命运而哭泣吗？相信各位都看过游戏发售前那帅到飞天的预告片吧，我的这身衣服就是来自主角 Hawke 的战士装。这套服装比较中性化，不管是男人还是女人，穿上之后都很得体。你看我穿上之后，整个人都心情舒畅了，Arishok，要不要再战 300 回合？

请大家无视我头上的帽子吧！我就是克里斯，现在隶属于BASS。这套服装的神奇之处在于，不管是你是拥有壮硕的体魄或者像我一样普通的身板，穿上之后同样好看。因为《生化危机 5》的热卖，我的人气更上一层楼了，前段时间我还加盟了《漫画英雄 VS 卡普空 3》，实力不可小视哦！



看我凶神恶煞的样子，没错！我就是《龙之世纪 II》中骁勇善战的 Qunari 族族长 Arishok。看到我身体上的花纹了吗？那可不是衣服上的纹理，而是真真正正的纹身啊！看到我脸上的油彩没？有没有一种被威慑住的感觉？是不是感受到了我的凶残和狰狞！



嘿，别忘了介绍我啊，我可是和你一起加盟那游戏的哦！我是吉尔，在《生化危机 5》中虽然不是女一号，但是人气完胜席尔瓦，我们俩可是公认的最佳搭档！情侣？这个你得问导演了。今年我将和他在 3DS 上有所表现，希望大家继续支持我们俩哦！



谢谢你的介绍，我是俄罗斯乌鸦组织派来的特工，Kestrel。我将跟他合作，渗透到地下组织去夺取被偷走的 EMP 弹头。虽然我们的国籍不同，但是装备相差不大，最大的区别也就是夜视镜上的光的颜色了吧。虽然我们现在是拍档，但是只要组织下达灭口令，我会毫不犹豫地干掉旁边的这个人！

嘿，我不是山姆大叔，更不是耍酷的老蛇。我是美国第三梯队的特工——Archer。相信大家肯定对《分裂细胞 5》中的多人合作模式记忆 a 深刻吧，游戏可以说是把合作潜入的玩法做到了极致！ Archer 只是我代号，在我旁边的是我的搭档。

杂志库 ZAZHIKU.COM



我是拥有强悍体魄的热血青年，同时也是反圣府组织诺拉的领袖——“33厘米先生”斯诺。我的恋人是闪电的妹妹，因此我管她叫姐姐。我今年也才21岁，但是因为满脸胡须根，所以看上去有点“显老”。大家都亲切地管我叫“雪叔”，嘿嘿，我挺喜欢这个名字的。

虽然我现在没有了标志性的“红色马尾”，取而代之的是这顶可爱的帽子，但是从这身充满民族风的服装上看，大家也能认得我吧。我就是《最终幻想ＸⅢ》中活泼开朗的香草了。虽然表面上我一副天真烂漫的样子，但是身负非常重大的责任，而且在内心深处依然有着对抗命运的决心。最终我和云芳一起发动了“诸神的黄昏”，把整个“茧”变成了水晶，而我们也回到初始状态，变成了水晶，成为了永远的守护者。

我是塞兹，我有一个长得像一模一样的儿子，而且他跟幼年时的迈克尔·杰克逊非常神似！当然我不是在从侧面夸奖自己长得帅。另外我的头发里面还住着一只可爱的小陆行鸟，可能你们会问了，住在头发里，那它靠吃什么为生呢？这个就是秘密啦！另外，如果不是我拉着闪电闯进了火车，就没有《最终幻想ＸⅢ》这个故事了。



你们记得还有一个叫吉尔·娜巴特的人么？首先我对原画师赋予我这么美丽的外表表示由衷地感谢，接下来，就要强烈谴责游戏导演啦！本以为凭借我这出色的外表可以争一下《最终幻想ＸⅢ》人气王，没想到还没来得及和闪电他们过过招，就被导演直接给编死了，成了真真正正的“酱油王”！我就搞不懂了，既然我的出场时间这么短，你干嘛费神把我设计得这么美型呢？

猎人们，看到这身装备你们燃了吗！这套装备来自于“《怪物猎人》系列”中的经典怪物——雄火龙。不得不说，在游戏初期，雄火龙套装是集美观和实用于一体的装备，当时换上这身行头绝对是实力的象征。但随着后面的怪物越来越强，能制造的装备也越来越高级，这套服装出场的机会也就不多见了。不过，它依然是资深猎人心中一段美好的回忆。

我叫小百合，在《铁血兵团　逆袭》中是位人气很高的角色，因为我的实力最强。游戏中大家都在使用枪炮，而我则是使用日本武士刀。别看武器虽小，但是切起敌人来一点不含糊。你别不信，我还能全程奔跑出刀杀敌不停顿呢！其他同伴可没我这个能力哦。



虽然在MD的《魂斗罗》中我扮演的是最大反派，但在最新的《铁血兵团　逆袭》中，则是作为主人公登场，我叫巴哈姆特，是个战士，不是召唤兽。相信大家对我在游戏中强大且平均的实力都印象深刻吧，我因为看不惯军队的滥杀无辜而叛变，这身服装也是军队提供的。





这套麒麟装不用我多介绍了吧，许多男性玩家就是因为这套服装才选择女性角色的。麒麟装虽然属性抗性较为优秀，可整体防御力比较普通。但这些因素都不能阻止玩家们对这套服装的热爱啊！不过我听说有些口味特别独特的玩家觉得男版的麒麟装很好看，因为很“纯爷们”，这……

好了，介绍了这么多人偶的服装，想必大家已经喜欢上了这一设定了吧。要知道这些只是人偶卖场中的冰山一角呢，更多好玩好看的服装还要请玩家自己去发掘了。除了这些游戏人偶服装外，玩家还可以根据自己的喜欢打造出现实世界中的明星大腕儿，天骄现在COS的是谁，你看出来了吗？

杂志库
ZAZHIKU.COM



《战场的女武神 3》OVA 动画

九兵卫提供 多边动漫

2011 年 1 月 27 日推出的《战场的女武神 3》在剧情上可谓集系列之大成，深受 FANS 的好评，而 SEGA 也趁热打铁，携手 A-1 Pictures 制作了 OVA 动画——《战场的女武神 3 为谁而留的枪伤》。OVA 分为前、后两篇，故事依然以 1935 年第二次欧洲大战中无名部队的活跃为主线，并且穿插了众多在游戏中并未出现的剧情，阿莉西娅以及威尔金所在的义勇军第 7 小队也将在片中扮演重要的戏份。对于体验过原作的玩家来说，动画无疑可以起到补完的作用。



和游戏一样，音乐大师崎元仁将负责 OVA 的音乐制作，全新的片头曲《灯 -TOMOSHIBI-》则由飞兰演唱，栗林みな实演唱片尾曲《いつか咲く光の花》，日前该 OVA 前篇已经在日服 PSN 放出下载，而 BD/DVD 制品版也将在 6 月 29 日发售，下载版与光盘版的特典均为游戏内的下载任务。





SLAM DUNK × NIKE

雷电提供 多边趣闻

井上雄彦大师相信大家都是无人不知，无人不晓。而除了与游戏之间的合作外，也曾与化妆品等商家经行过合作。本次井上大师在日本大地震之际与 NIKE 公司合作，联名推出了这款球鞋 NIKE AIR ZOOM BRAVE Ⅳ 。

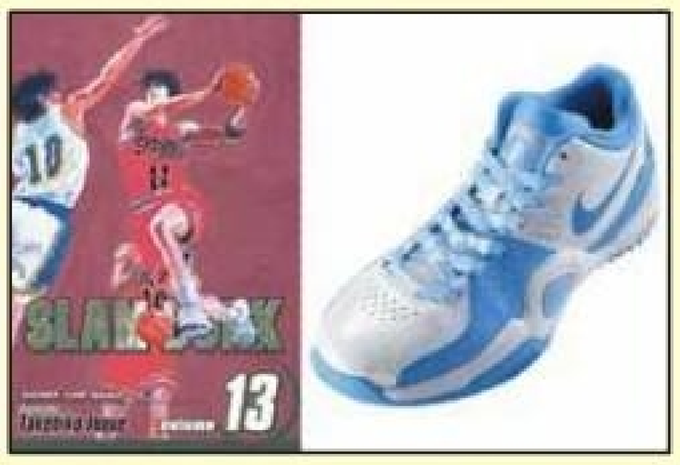
球鞋颜色由蓝白两色组成，两边有奇特的凹凸涂鸦，鞋舌头部位还有 T 博士的图案。外形出色同时并不会在性能方面有所下降。球鞋本身负荷非常小，鞋底采用空气变焦特殊材料制作，使得球鞋在抗缓冲和减震方面令人满意。相信穿上这双球鞋去打篮球那在场上一定会和流川枫一样厉害吧?（笑）除了球鞋外，本次与 NIKE 的合作还推出了两款不同颜色和图案的 T 恤。球鞋售价 15750 日元，换算成人民币大概 1200 多元，会在 5 月 13 日在日本发售。井上迷们还在等什么?











三国杀新武将简介之袁术

脆薯条提供 多边趣闻



三国杀这款桌面游戏可谓红极一时，只要是热衷于桌游的玩家大多对此了若指掌。近日这款桌游推出了两位最新的特别版武将，现在让笔者来简短地为大家介绍一下“仲家帝袁术”。

袁术属于群雄角色，身为一个 4 血武将，袁术却有着 2 个技能。

第一个技能名为【庸肆】：锁定技，摸牌阶段，你额外摸 X 张牌，X 为场上现存势力数。弃牌阶段，你至少须弃掉等同于场上现存势力数的牌（不足则全弃）。

也就是说当场上魏蜀吴群 4 方势力全都存在的话，袁术每回合可以摸 6 张牌，这就使得袁术拥有了相当稳定的爆发能力，而获得各种装备和锦囊的机会也大了许多，但“弃牌阶段要弃掉等同于场上现存势力数的牌”的设定也平衡了这个技能，甚至使得袁术在回合外的防御力大大降低，比起被大家爱称为周脆皮的周瑜尤有过之。值得注意的是，在弃牌阶段不光可以弃掉手牌，已经装备的装备牌也是可以弃掉的，所以除了在第一回合开始的时候爆发外，在之后的回合中，袁术还是多多积累装备来等待爆发才是正道!

第二个技能名为【伪帝】：锁定技，你拥有当前主公的主公技。这个技能相当的有趣，这样的设定使得袁术在不为主公的时候拥有了主公技，身为主公的时候却没有主公技。完全映照了“伪帝”这个名字。这个技能可以说大大提高了袁术的生存能力，如果主公是曹操，那么袁术在弃牌后被别人杀却没有闪时，他就可以像曹操一样大喊“护驾”！但是能够响应袁术的主公技的，只有和当前主公同一势力的角色才可以，所以这个技能必须有同伴的配合才可以发挥出最大的效果，这也意味着袁术并不适合充当内奸或主公这样比较独立的角色。

试想一下主公刘备大喊激将却无人理会，袁术阴阳怪气地喊一声蜀将何在，张飞关羽赵云却纷纷响应，将是多么的有趣。喜欢面杀的玩家也不妨试用一下袁术这个奇特的武将，想必这样新颖的技能除了可以开发出更多的神奇组合外，还将带来与众不同的乐趣!

杂志库 ZAZHIKU.COM

暴力萝莉梦境历险，萌系少女绝杀现实！

多边模型

铃提供

《美少女特攻队》是近期大热的影片，被誉为“游戏玩家必看电影”，电影中充满了对各种经典游戏的致敬，在里面你可以看到女主角施展真一闪，看到海尔刚星人……等等，甚至主角一手刀剑一手自动手枪的造型也会让玩家想起去年被毁容了的那个……不过我们不是讨论这部电影，而是讨论下它的周边。由 GENTLE GIANT 出品的电影主角洋娃娃（Baby Doll）的模型已经有实物出炉，从照片上来看这款模型的素质颇高，不但真实还原了“洋娃娃”那种略带忧郁的表情，而且肌肤质感色泽和头发的感觉也都非常不错。作为配件的日本刀和自动手枪精细度也非常高，从质量上来讲可谓难得一见的佳作。

不过对于很多日式手办收藏者来说，本品偏欧美的造型可能是他们拒绝拿下的理由。毕竟太拟真的东西都是有缺憾的。另外一点就是本品的售价：249.99 美元，天哪都快赶上 PS3 了……而且注意这里只有一个人，而主角的同伴可是活活 5 个少女啊……准备跳坑的藏家请先掂量下自己的钱包……

不愧是绝杀现实的造型……和价格。







游戏专用迷你 PC！

多边趣闻

奈落提供

在 2011 年 4 月 12 至 13 日召开的“Intel Developer Forum 2011 Beijing”会上，Intel 和 Razer USA 共同开发的便携 PC 游戏机“Razer Switchblade”（弹簧刀）再次亮相。这部迷你本一样的设备是一台专门游戏用的移动 PC。在之前的“2011 International CES”和“CeBIT 2011”已经登场过一次的这款产品，意在使便携设备和 PC 游戏的体验完美结合。“弹簧刀”的基本配置为——OS：Windows 7 1024×600 解析度多点触屏；128GB SSD；3G/WI-FI 网络；USB 和 HDMI 输出接口。在展会上工作人员用他展示了运行《WOW》和《魔兽争霸 3》的情况，可以说非常流畅。

这款产品最引人注目的地方就是它的键盘部分。注意这不是仅仅普通的物理键盘，它可以根据不同游戏自适应用户界面、快捷键和游戏字体风格。好比你在玩 RPG 的时候，上面一排按键背后的液晶图标会变成技能快捷键的图标。这个创意不仅帅气十足，更能针对便携设备的在操作性上的不足进行弥补。我们期待这款机器的后续报道。





玩游戏，创世界记录！

纱迦提供

多边趣闻





适逢复活节这个西方传统的假日，Xbox LIVE 开展了诸多活动来拉拢人气，其中之一就是邀请玩家共创吉尼斯世界记录。参加活动的方式很简单，只要先下载世界记录玩家图示就可以注册，之后于 2011 年 4 月 24 日下午 1 点登入 Xbox LIVE 并运行《Kinect 运动大会》游戏，选择迷你游戏中的 100 公尺短跑，参加人数选择 1～4 人，这样就可以了。所有的参加者均可以获赠一项印有吉尼斯世界记录标记的虚拟人偶用 T 恤。

微软此次活动冲击的世界记录是规模最大的在线百米赛跑，由于之前从未举办过类似活动，因此破记录可以说是十拿九稳的。不过举办此次活动的意义在于在 Xbox LIVE 用户获得了全新的用户体验，今后微软肯定会举办更多的此类活动来回馈玩家，再经过媒体的大力宣传，肯定会让 Xbox LIVE 的知名度越来越高。

让我们第四次“惊声尖叫”吧

多边影视

八重樱提供

可能很多读者看到这幅海报会想到一个搞笑电影系列吧，没错，《惊声尖笑》就是因为恶搞《惊声尖叫》而走红的。虽然电影名只有一字之差，但是内容可是天壤之别。“《惊声尖叫》系列”电影一直是美国恐怖电影中的经典，我对导演的叙事节奏的把握非常佩服，总是在意想不到的地方给观众一个大大的惊喜。电影中“鬼脸杀手”的面具虽然样子比较滑稽，但别被他的外表所迷惑，因为他杀人从来都是心狠手辣。这个面具已经风靡全世界，化装舞会上经常会看见它的身影。

三部曲完结 10 多年后，今年终于将迎来系列第四部。虽然离上一部上映已经过去许多年了，但是导演仍然启用了原班人马。《惊声尖叫 4》的故事讲述了老主角席德妮 · 普雷斯科特在全国范围内为自己的新书做宣传，当到了自己家乡伍兹伯勒后却引来了“鬼脸杀手”，并且会出现新的杀人规则。

本片已经于 4 月 15 日在北美市场上映，凭借系列的号召力，票房肯定不会悲剧的。









杂志库 ZAZHIKU.COM

文 奈落 美编 NINA

拳脚之间的浪漫

——真实格斗运动与电子游戏



特别企划 SPECIAL FEATURE

这世界上有一种对抗，擂台之上、以拳为语、胜者为王，这是男人的终极浪漫。有人懂，有人不懂。

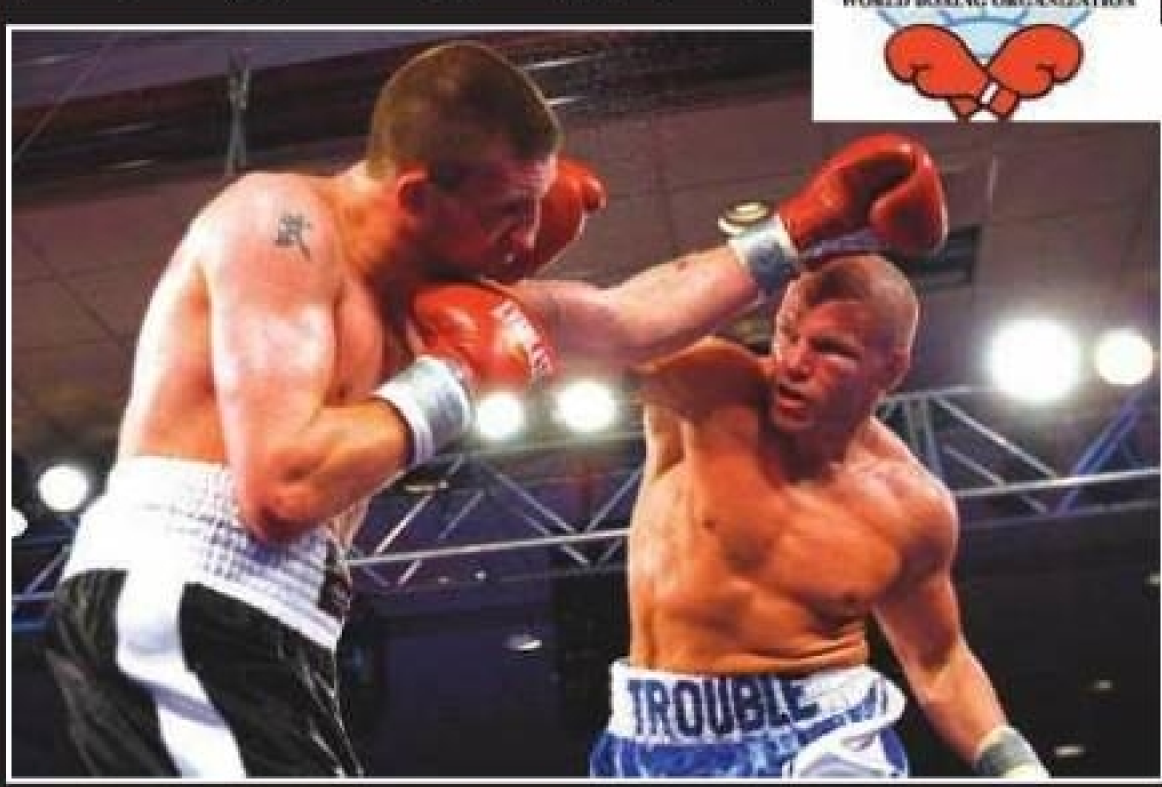
常言道，君子动口不动手。但是人类文明这几千年历史中，战争史却是一条无可争议的大明线。人类是好战的，男人更是与生俱来有着凶猛好斗的本性。两个男人在竞技场上的战斗永远是终极的对抗，此刻胜者的光荣亦是官爵所不能及。

然而人类自诩文明以来，擂台之战成为了残暴的象征，于是各种搏击运动如雨后春笋。搏击成为了比赛，没有了古罗马斗技场上沙与血的荣誉和残忍，而是遵循安全的竞技规则，成了大众的娱乐运动。又过了几十年，电子游戏的诞生和发展，允许你化身成为斗士，体验尺文擂台之间的精彩。

今天我们要浏览一下现代格斗运动和与之相关的电子游戏，顺便聊一聊其中的千丝万缕。

现代格斗比赛是一种运动，可以说是与原始意义的擂台之战并不相同。对抗双方不必你死我活，而是依靠技术和实力击倒对手或者凭借规则取得胜利。规则限制保护了选手的安全，也提高了文明程度。但是我们应该相信，规则并没有限制对抗本身的意义和观赏性，也没有减少胜者应得的荣誉。

【拳击】



拳击（Boxing），这项运动的雏形甚至可以追述到公元前1500多年的古希腊，一幅壁画记载了两位斗士以拳相搏的情景。史学家猜测是这种运动多半是奴隶主消遣娱乐的游戏，而非成型的运动。作为运动的现代拳击一般认为起源于英国。在十八世纪的英国，拳击选手只许用拳头击打对手腰部以上部位，并用两个软皮手套包住拳锋。简单的规则和激烈的对抗性很快使其成为流行的运动，1880年伦敦成立英国业余拳击协会，次年进行了第一次锦标赛。

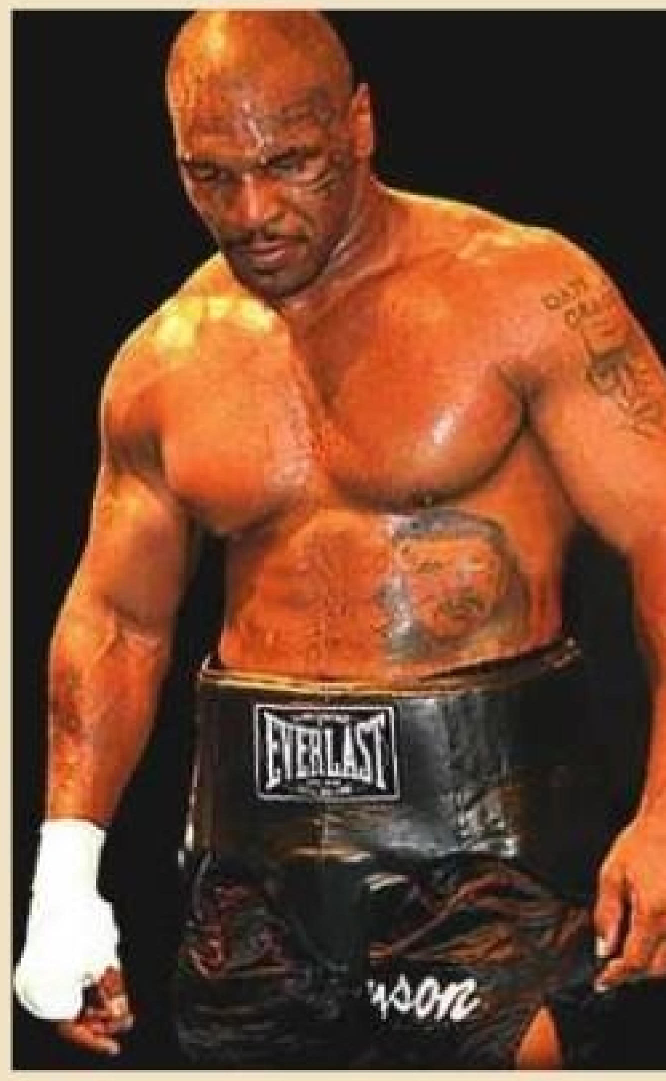
至今，拳击已成为世界范围内广受喜爱的运动。WBA、WBC、IBF、WBO、WPBF、AIBA是世界六大拳击组织。已经高度商业化的职业拳击比赛牵动无数爱好者的心，拳王们也成了家喻户晓的英雄人物。职业拳击比赛的的赛场变化丰富，高下胜负取决于双方技战术、体能、心里等多方因素。各种角度的出拳变化，防御闪躲和丰富的步伐，使得拳击的技术性和观赏性极强，更有人形容拳击是“格斗的艺术”。不过在不少人看来，这项运动过于暴力，往往会担心运动员的安危。其实拳击运动员算是比较安全了，和登山、橄榄球、冰球等等运动比起来算是相当安全了，赛场致死致残的事件凤毛麟角。因为职业拳击比赛双方的实力差距不会过于悬殊，比赛规则又比较严格，所以受伤大部分也只是皮肉伤。当然了，“咬耳朵”的事件绝对属于个例。

注：本文主要介绍和涉及真实格斗运动和相关游戏。主流幻想类格斗游戏作为次要。

人物 迈克·泰森

Michael Gerard Tyson

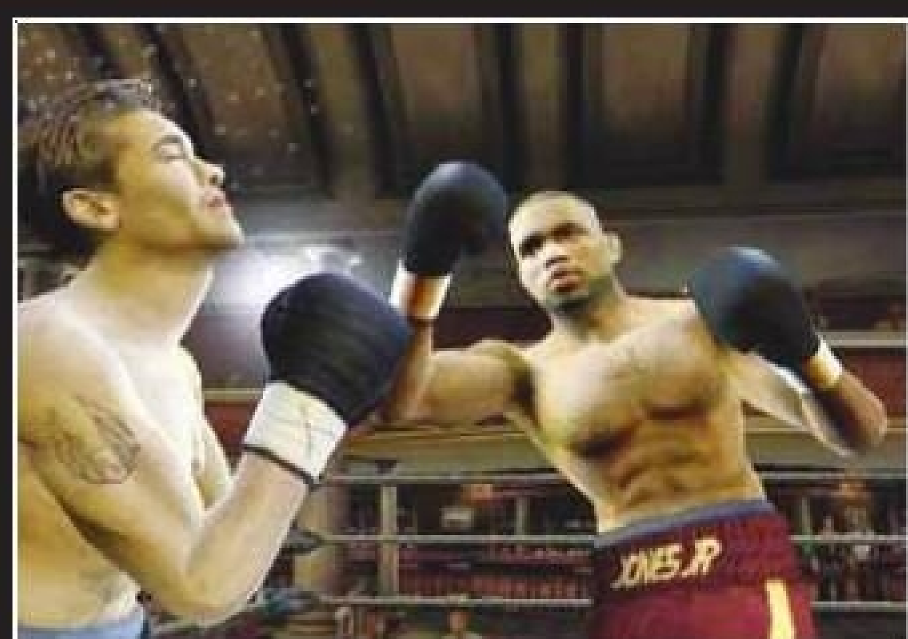
1966年生于纽约的一代传奇拳王。提到拳击运动，不少人津津乐道的人物是拳王阿里，不过时代更迭，85年以后的拳手中最具代表性的第一位应该是问题拳王泰森。这位幼年的不良少年被金牌教练D'Amato相中，带进拳击世界，他凭借自己无以伦比的天分在1986年迅速成为当时最年轻的拳王，并连续9次卫冕成功。他的最大武器是力量超人的组合拳，之后追加的一记右勾拳可谓人挡杀人佛挡杀佛。绝大部分挑战者都是当场被秒杀，根本撑不到后面几个回合。在85年到90年的几年间，泰森创造了自己的神话，他的恐怖实力凌驾于当时其他拳手之上太多。不过这位拳王的脾气和生活习惯不敢令人恭维，1991年因为强奸罪被判入狱。美国媒体当时这样评价他——“无敌拳王被自己打倒了。”不过五年之后，获得假释的泰森重新血洗拳坛，击败英国拳王布鲁诺，夺回了WBC重量级冠军金腰带。一路顺风的恶狮却在1996年不敌稳健派的拳王霍利菲尔德，更是在翌年再次挑战霍利菲尔德时爆出了“咬耳朵”事件。美国内华达州运动委员会因此吊销了他的拳击执照并罚款300万美元。从此之后的泰森可谓一蹶不振，再也不复当年勇。2005年6月，为了还债的大龄拳王不敌年轻自己6岁的爱尔兰无名拳手迈克布莱德，这次失败没有其他原因，是彻彻底底的实力不济。仰天长叹之后，一代拳王泰森宣布退役。泰森的职业战绩为50胜6负，其中44次击倒对手获胜。无论何时这个战绩都可谓恐怖。泰森在出狱之后皈依了伊斯兰教，2010年7月迈克·泰森来到穆斯林圣地麦加，参加了一年一度的穆斯林朝圣。



拳击与游戏

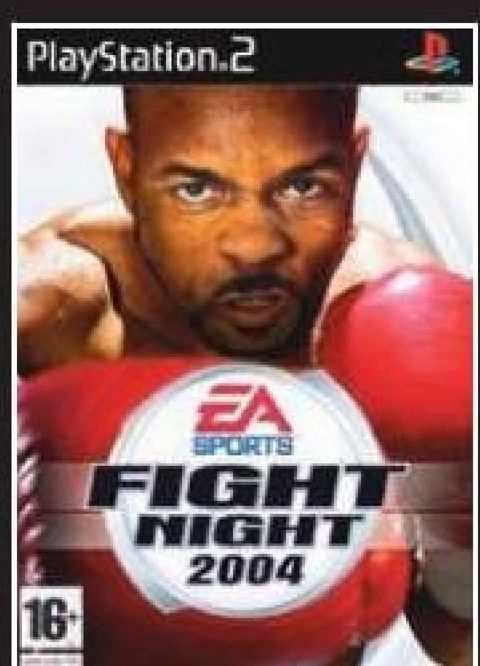


▲FC时代和家人玩这款游戏时的情景是不是历历在目？



▲拳击之夜2004。

拳击题材的游戏可谓数不胜数，历史也是最悠久的。不知道是不是因为欧美人格外喜爱这项运动，拳击题材的游戏相比其他体育类游戏鲜有烂作，而且销量都不错。FC上的《家庭拳击》相信是不少人最早接触的拳击游戏，幽默的风格和简单却刺激的玩法让不少大人孩子都沉迷其中。这款游戏拥有对战功能，“打击感”在当时可谓出类拔萃。尤其是一拳塞到对手脸上，像打在一个大包子上一样，演出效果十足。本作还拥有必杀技和击晕回复系统，在媒体不发达的那个年代产生了很多“无敌转转拳”等“必杀秘籍”。现在恐怕也没有多少人再去考证了吧？



“《拳击之夜》系列”则是近年来涌现出的一个王牌拳击游戏系列。这个系列诞生于2004年，由EA倾力打造，以真实感为卖点。系列采用实名制和现役及退役著名拳手的形象建模，前所未有的赛场气氛描绘和独创的操控方式为拳击游戏开辟了新时代。在PS2上登场的初期就赢得了满堂彩，随后移植Xbos，精美强悍的画面迷倒了众多非游戏玩家的拳击运动爱好者。





▶你将遇到一位敌人，让你明白成长的意义和光荣的代价。

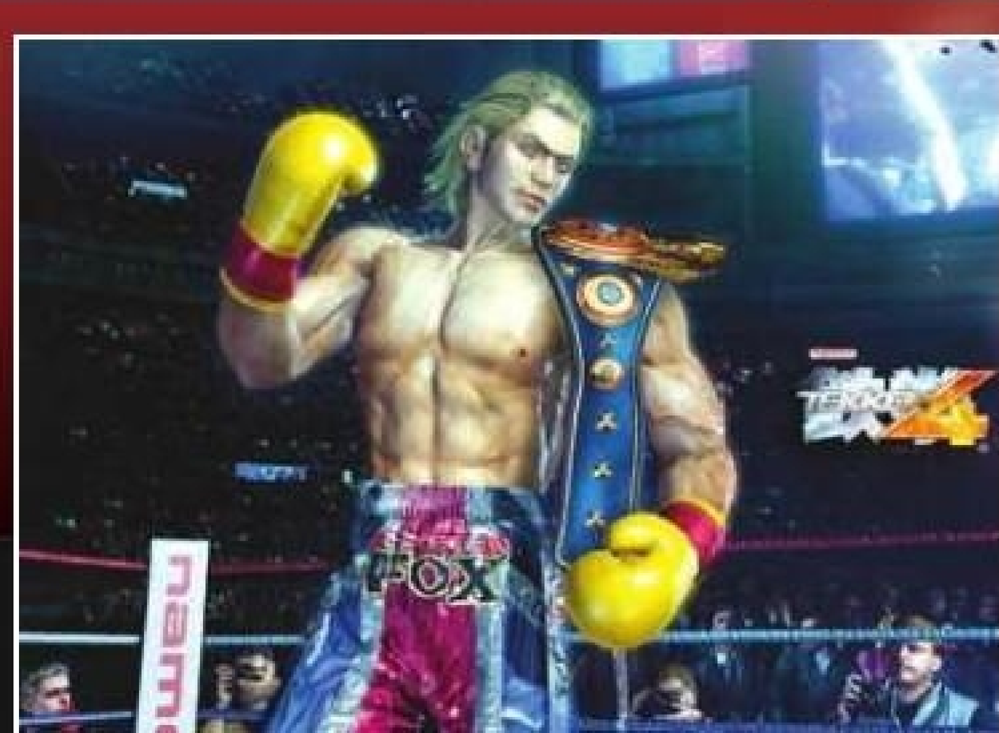
最新作《拳击之夜 冠军》可谓叫好又叫座，让人叹为观止的精细画面绝对是次时代最高峰。人物的肌肉质感出色，实况转播一般的光影效果将赛场气氛烘托到极致。大幅革新的系统加快了比赛节奏，也一定程度上提高了门槛。不过却换来出色的竞技性，玩这款游戏的人会感受真实拳击一般的代入感。在一旁看着你玩的人——尤其是平时不了解游戏的人，一定会惊叫出声，因为他绝对想不到电子游戏的表现力已经达到这种程度！除此之外，本作值得一提的还有原创的故事模式，在体育类游戏中罕见的剧情表现让这个模式充满魅力。你会体验到一位拳手跌宕起伏的人生故事，明白拳对于拳手的意义。



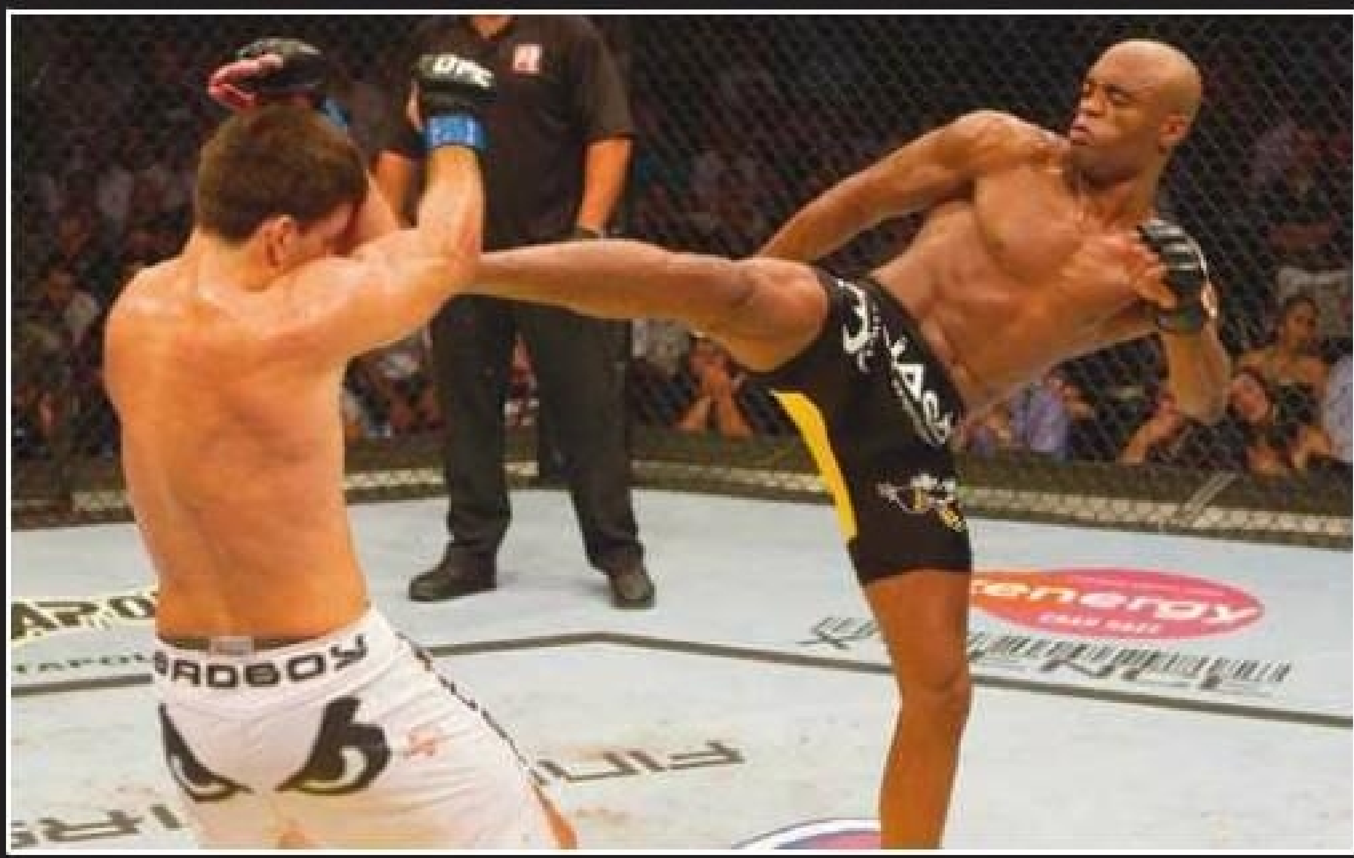
◀史蒂夫诞生时一度成为最强角色，后来渐渐被削弱。

游戏中的拳击角色

主流格斗游戏中从来就不会缺少拳击角色，“《街霸》系列”中的拳王和《铁拳4》中开始加入的史蒂夫·福克斯都是对应作品中的强力角色。这些角色虽然没有脚上功夫，但是霸气的拳法依然让他们获得了巨大的人气。



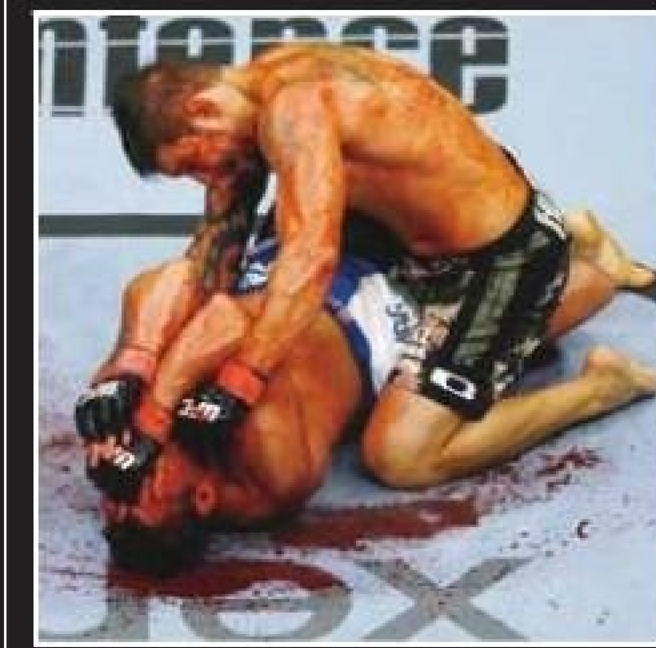
【UFC】



UFC是一项比赛运动，全称（Ultimate Fighting Championship），中文称之为终极格斗。第一届UFC比赛于1993年在美国举行，赛事组织者宣称UFC允许任何格斗类型和门派的选手参战，比赛规则限制很少，甚至有人称之为“无限制格斗”（但不允许咬人和挖眼）。但是不久迫于政治压力不得不改革比赛规则，增加了很多保护运动员的限制规则。并将“无限制”等字样的宣传口号废弃。UFC比赛中主打的格斗类型是MMA（综合格斗技）后文中我们会再了解这种武术门类。“通过一种比赛确立世界上最强的武术”是UFC的宗旨，所以这项比赛吸引了众多门派的弟子参战。选手们常见的出身有拳击、功夫、泰拳（包括踢拳）、柔道（柔术）、空手道等等，可谓百花齐放。UFC的比赛中，冠军争夺战为5回合；非冠军头衔争夺战为3回合。每回合5分钟，回合间休息1分钟。2010年，UFC与WEC正式合并，从此UFC分为7个重量级别，分别是：

至轻量级	57 – 61公斤
羽量级	62 – 66公斤
轻量级	66 – 70公斤
次中量级	71 – 77公斤
中量级	78 – 84公斤
轻重量级	84 – 93公斤
重量级	93 – 120公斤

UFC比赛的场地很特殊，是一个八边形的封闭擂台，看上去俨然一个“铁笼子”。选手身着短裤手戴分指手套，在这个笼子里一决雌雄。现在的UFC规则已经非常完善了，除了一些常识性的击打禁忌之外，还不允许：使用针对小关节的关节技、下劈肘尖、站立对倒地对手使用腿部攻击、颈摔等等。可以说UFC看上去比较血腥，选手出血或者骨折是家常便饭，不过这项运动的致死致残概率还是很低的。从某种意义上说并不是特别危险的运动。



▲毕竟是格斗比赛，皮肉伤还是在所难免的。

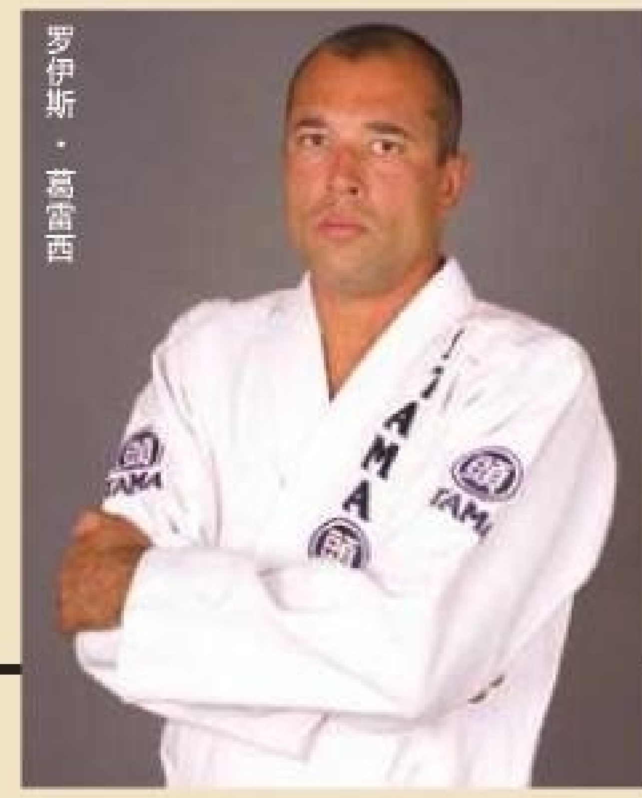
说起UFC，不得不说一下李小龙，这位著名的华人武术家其实是最早提出“综合武术竞技”理念的人。也是自由搏击运动的推广者，在UFC的宣传广告中也提到过李小龙对于这项运动的奠基意义。

人物

罗伊斯·葛雷西

Royce Gracie

葛雷西家族创立了著名的巴西柔术流派并命名为“葛雷西柔术”。葛雷西家族对UFC的创立功不可没。最早的巴西柔术起源是柔术大师前田光世于1914年前往巴西时，与当地豪族葛雷西家族交往密切，并最终将自己的柔术传授给了葛雷西的几个儿子。1992年葛雷西家族拍摄了一部描写柔术选手击败其他门派武术大师的电视剧。引起了当时一些商业精英的注意，最终撮合出了第一届UFC大赛。葛雷西柔术也在世界范围内大红大紫，一时间所向披靡。罗伊斯·葛雷西号称家族第一强者，连续三年获得UFC王者头衔。让世界知道了地面技（寝技）的可怕实力。但是后期前往日本发展，2000年在“PRIDE格斗大赛”上不敌家族天敌樱庭和志惜败。两年之后与吉田秀彦的交手中再次有争议地落败。

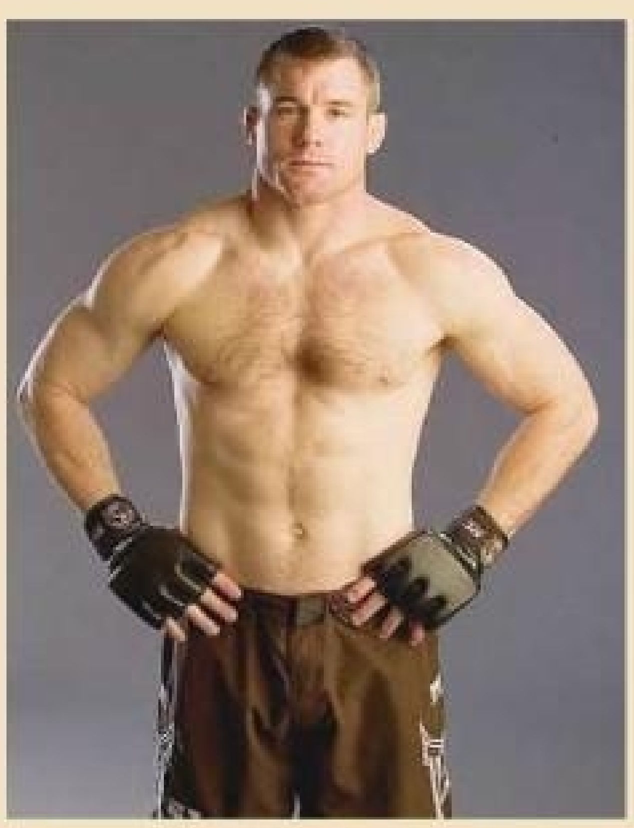


罗伊斯·葛雷西

马特·休斯

Matt Hughes

马特·休斯1973年出生于美国的伊利诺斯州。刚上中学的他就痴迷摔跤并且开始练习，高中时获得两次州摔跤冠军，接着又成为全美高校摔跤选手。为了满足自己对真实胜负的渴望，他毅然选择从事MMA的练习，并参加了UFC比赛。2001年，马特·休斯击败卡洛斯夺得次中量级冠军后，连续5次卫冕。之后的职业生涯出现了一些商业方面的波折，但是不久之后就迅速回归王者之巅，并连续卫冕。在UFC60中，马特·休斯在第一回合就技术性击倒罗伊斯·葛雷西。达到了职业生涯的最高点。之后的他因为伤病和年龄问题连续惨败。直到去年，马特·休斯再次对战葛雷西家族传人，休斯再一次证明了自己宝刀未老，摔跤手出身的他以华丽的打击技痛扁了对手，宣布了自己的华丽回归。





▲不论地面技还是站立技都很霸气的马特·休斯。

张铁泉

提到UFC的名人，不得不表一表中国UFC第一人张铁泉。张铁泉出生于1980年，内蒙古人，绰号“草原狼”。他曾经夺得75公斤级世界散打冠军和世界自由搏击冠军。摔跤出身的他几经辗转，2005年正式从事MMA运动。并蝉联国内的众多比赛项目冠军。2010年10月第一次亮相UFC赛场（合并前的WEC），迎战UFC老将杰森·莱因哈特，开场48秒左右抓住对手空隙使用“断头台”（柔道术语）颈绞对手获胜，首战告捷。虽然之后又迎来了一场点数失败，但是作为踏进UFC中国第一人，我们期待张铁泉为国人带来更多的精彩和荣誉。



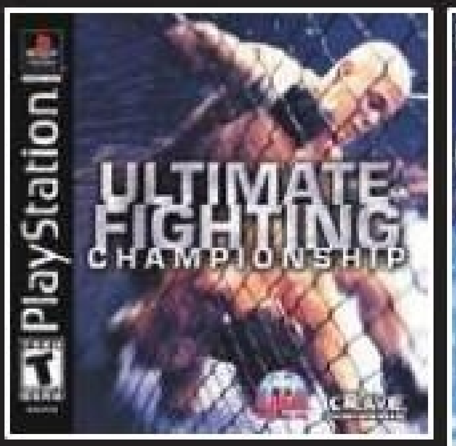
▲张铁泉UFC首战告捷



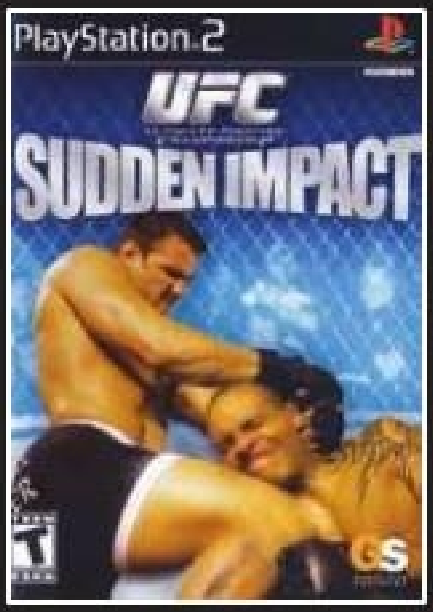
杂志库 ZAZHIKU.COM

UFC与游戏

UFC 相关的游戏并不是特别多，最早在PS 和 DC 上登场的《终极格斗冠军赛》因为表现不佳没有引起太大关注，粗糙的人物建模和凌乱且千篇一律的动作是这款游戏的败笔，游戏性之差让不少网站都给出了极低的评分。本来那个年代体育类格斗游戏就属于冷门，幻想类格斗游戏又处于鼎盛时期，市场定位的过于乐观也导致了这款游戏的失败。



▲PS 版《终极格斗冠军赛》封面。

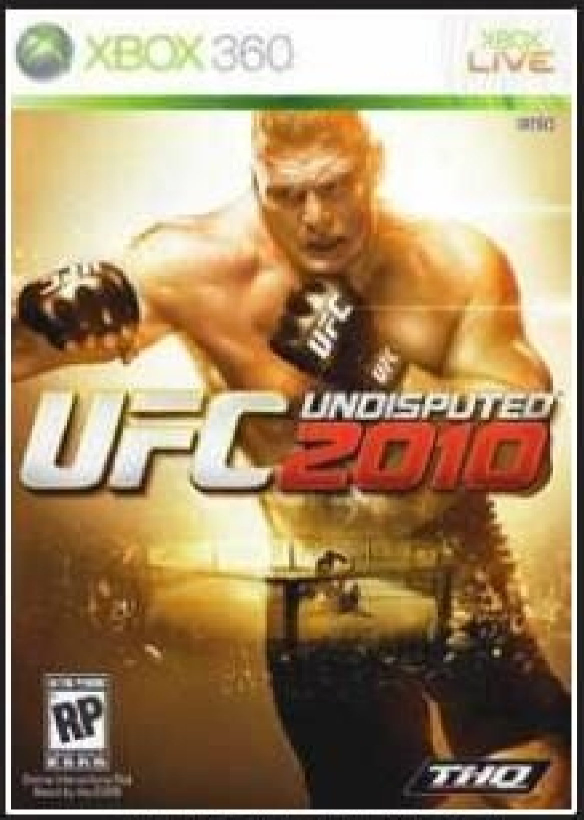


▶《UFC 突然冲击》封面。



▲像主流格斗游戏一样，《UFC 突然冲击》也有血槽设定。

在 PS2 上登场的《UFC 突然冲击》虽然动作方面做出了一定程度的进化，但是作为一款格斗游戏根本上的对抗性不足和观赏性不足成为了 UFC 游戏的桎梏。这个魔咒直到 2009 年的“《UFC 无可争议》系列”才被打破。这个系列凭借次世代主机的画面表现力将拳手和赛场描绘得栩栩如生，极大地提高了游戏的代入感。游戏用高精度的建模还原了各路著名拳手的外形，让粉丝们的满足感达到顶点。游戏性方面，不同角色的技术动作都被很好地还原，熟悉这些拳手的人凭借他们姿势和动作就能辨别出是谁。不仅如此，作为 MMA 运动重要一环的地面技在以往的格斗游戏中很难表现和带入操作。但是本作创造了比较严谨的 TKO（技术性击倒）套路，提高了游戏的对抗性。



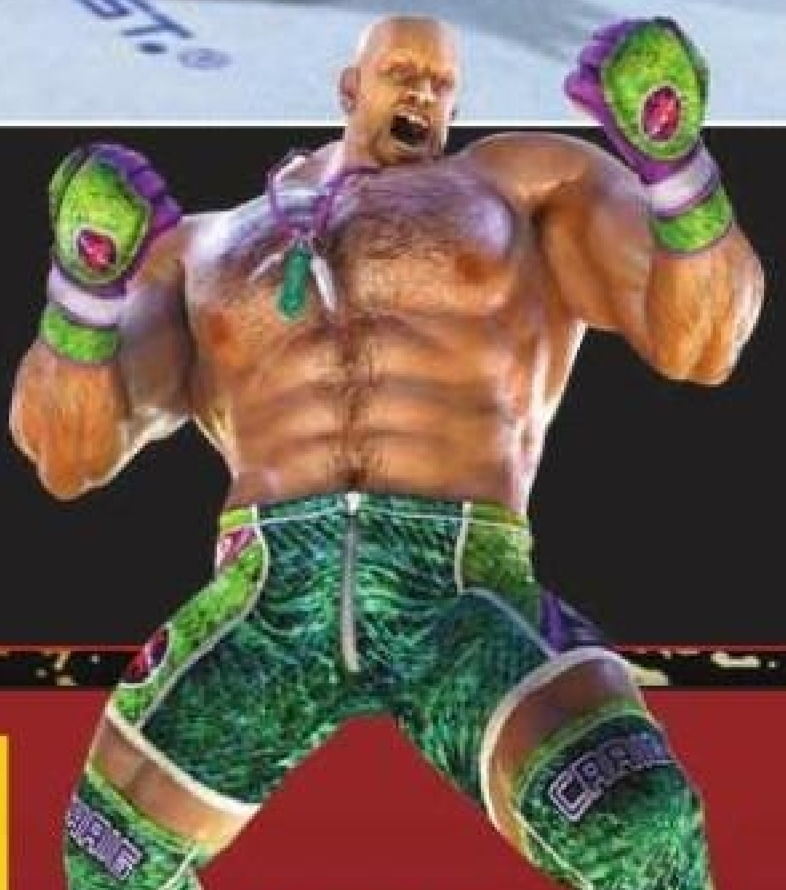
▲本作是目前最新的 UFC 游戏。

在最新作《UFC 无可争议 2010》中，更是破天荒地收录了 100 多位真实世界中的格斗家看，外观建模更加逼真。为了再现赛场氛围更是请来众多老牌赛场解说员和举牌美女作为噱头。丰富的生涯模式让你可以打造自己心中的完美拳手，可供选择的细节从身高体型、出身、外貌肤色、发型、肌肉类型、格斗流派（新增了俄罗斯桑博，空手道，古典式摔跤）到上百种纹身图案都由你自己决定和调整。本作的出色素质对得起喜爱真实格斗的玩家们！

不过遗憾地是，真实体育类格斗游戏的玩家群并太大。尤其是在国内，和《KOF》、《铁拳》、《街霸》等等比起来基数太小，不少不了解的人看到这款游戏的截图中两名肌肉男缠抱在地面上，还会谓之不雅，并掩口呼噜而笑……

▼也有不少女性玩家异常中意本作，但这是为什么呢……





▼阿贝尔在欧美玩家中人气无敌。

MMA与游戏

首先要说的是，MMA（Mixed Martial Arts）是一种武术概念，即综合格斗技。这种运动综合了拳击、踢拳、柔道、摔角等等武术，是一种从站立到地面全方位全接触的武术运动。可以说是一种包容各个国家各种武术的现代综合格斗术。与 UFC、K-1 等等赛事名称不，MMA 只是一种武术概念而非比赛名称。我们常听到的 MMA 比赛其实就是某种以 MMA 运动为核心规则的比赛，比如 UFC 和 PRIDE 格斗大赛。



▲漂亮的碗十字固。

▶裸绞可谓是柔道中的必杀技了，图中绞人这位大哥脚的位置很聪明，如果放在对手腿间的话，可能会被对手用一个夹扳脚踝的返关节技降住。



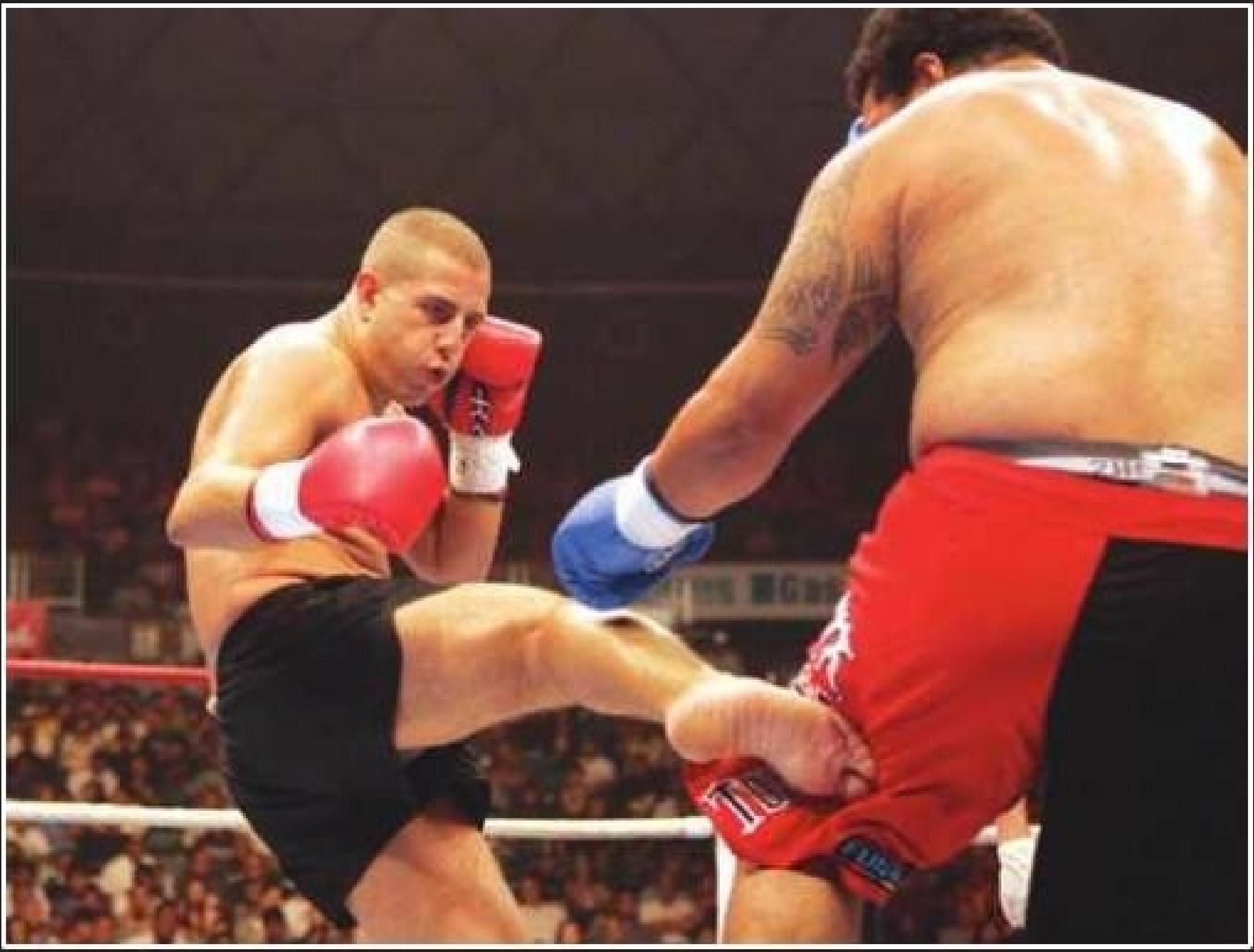
作为一种现代的综合武术，MMA 在世界范围内的练习者越来越多，主流格斗游戏中以 MMA 为格斗技的角色也越来越多。“《铁拳》系列”中的巨汉马杜克和“《街霸 IV》中新加入的阿贝尔都是标准的 MMA 运动员。从这两位大开大合的招式中就能看出来 MMA 的特点：实实在在以实战打斗为基础，没有花哨的理念和动作；重视地面技。尤其是马杜克，以扑倒及其派生技为核心的战术让对手防不胜防，加之打击技的高火力也让不少玩家对这个角色很头痛。在欧美，这两个角色更是拥有亚洲玩家意想不到的极高的人气，也可以说原本引入这些纯 MMA 角色就是意在拉拢欧美用户。毕竟主流格斗游戏游戏性高出运动类格斗游戏太多了。





游戏文化 特别企划

【K-1】



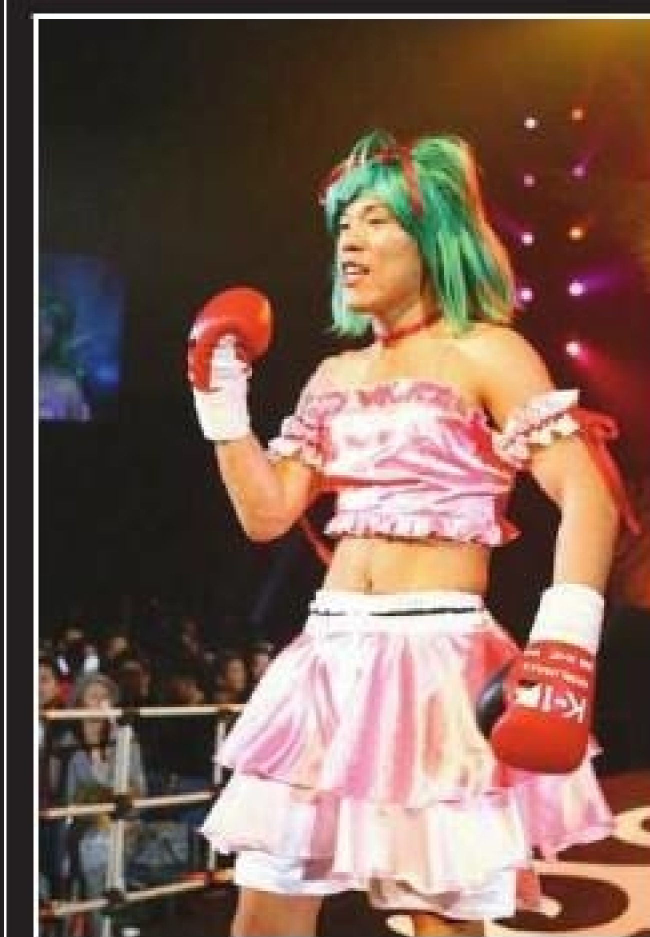
如果说 UFC 是属于综合格斗技赛事的话，日本的 K-1 则应该算是站立格斗的代表赛事了。K 字意味：Karate（空手道）Kongfu（功夫）Kickboxing（踢拳）1 则代表第一、最强之意。93 年开始举办的 K-1 是日本最具影响力的搏击比赛，并且近年来逐渐成为风靡世界的格斗比赛。K-1 分为两种赛事：K-1 World GP 指的是无差别世界大奖赛。K-1 World MAX 则是 70 公斤以下级别。K-1 的规则相对简单，比赛场地是类似拳击场地的四方形绳圈擂台，选手可以使用拳、腿、膝三种打击方法，肘击和地面技（寝技）是被禁止的。规则上摔法也是禁止的，但是实际比赛中只是限于不提倡的程度。

K-1 的比赛通常只有 5 回合，每回合 3 分钟。淘汰赛减去两个回合，平手时可能会判追加回合。采用 10 秒起立时间，允许投白毛巾认负。K-1 属于站立式格斗比赛，简单说看上去似乎就是三拳两脚，给人简洁的感觉。但是随着观众的格斗知识越累越丰富，就会发现 K-1 比赛的技术含量非常高，拳腿之间的组合尽显搏击艺术的内涵。比赛内容方面，K-1 属于有一定娱乐和表演内容的赛事，K-1 的场地布置分为表演区和比赛区。这种布置，避免了比赛期间的枯燥感和单调感。整场比赛的灯光效果和演出效果比其他格斗赛事要华丽很多，这一点也是 K-1 独特的魅力和卖点。不仅如此，比赛中常常会到场大量演艺界明星助兴，为赛场锦上添花。所以在日本，K-1 的观众中除了格斗爱好者还有大量的青少年和约会的情侣。



▲站立式格斗的观赏性也很强。

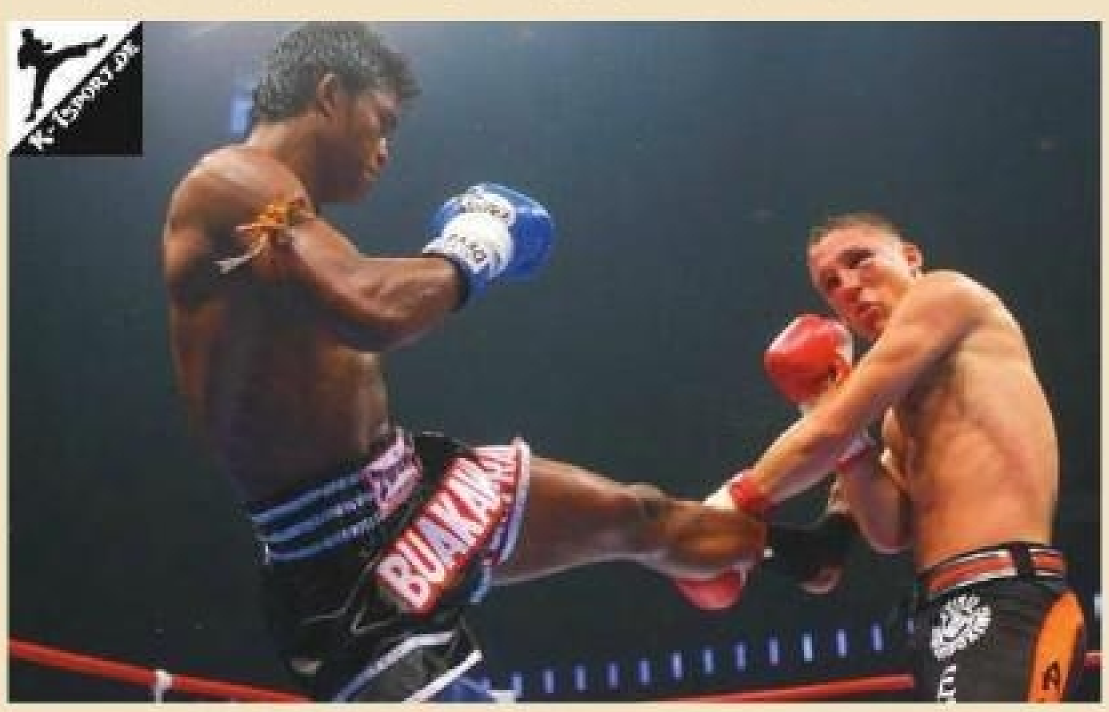
K-1 极尽奢华的演出效果和赛事包装带来了巨大的市场反响，门票、当地电视台转播费、国外电视台 PPV 转播收入、其他赛事相关衍生的周边产品为赛事的组织者带来了滚滚财源。同时，K-1 也捧红了大量格斗明星：腿王彼得阿兹，克罗地亚战警米尔科、安迪萨瓦、播球、魔裟斗、佐藤嘉洋等等格斗家在日本年轻人中颇有人气。还有近年来广为动漫迷熟知的 cosplay 格斗家“长岛☆自演乙☆雄一郎”，这家伙女扮男装的动漫 cosplay 演出看上去有点哗众取宠，但实际的实力还是可以的，抗击打能力极强。



▲备受动漫爱好者推崇的长岛☆自演乙☆雄一郎。

K-1 World MAX

K-1 World MAX 比赛是 K-1 的一个分支，MAX 全称 Martial Artist's Extreme，参赛对象为 70 公斤以下选手，因为亚洲人在体型上难以与欧美人抗衡，而且小级别的选手比赛中技术往往是获胜的关键，所以 K-1 World MAX 也被不少观众戏称为“技术流”。实际上，日本、泰国和荷兰的选手在这项比赛中具有很强的实力。MAX 的观赏性非常强，再加上选手大都颇具偶像气质，也吸引了一大批女性观众和非核心格斗迷。此项赛事也逐渐和 K-1 World GP 拉开了观众群。值得一提的是，每年的 10 月左右，这项赛事中会有一次名为“世界 VS 日本”的表演邀请赛，来自世界各地的 7 位选手受邀请与 7 位日本选手一决高下。我国散打选手也有参加过这项比赛。



PRIDE格斗大赛

PRIDE FC 全称 Pride Fighting Championship。这项比赛现在已经废止，但是当时的影响力却不低，所以这里还是简单提一下为好。这项赛事最早是一次性的，目的是人称“日本格斗之神”的高田延彦挑战葛雷西家族的不败柔道王里克森 · 葛雷西。当时的日本民众很激动，以为高田能够破了里克森的不败神话，成为世界最强男人。结果毫无悬念地，里克森轻松以十字固搞定高田延彦。于是日本人忍辱负重将这场比赛作为一项持续性赛事坚持了下来，并在宣传上赋予武士道精神吸引年轻人和外国人关注。和 K-1 的站立式格斗不同，PRIDE 是 MMA 赛事，也就是类似 UFC 的地面比赛。允许地面技、关节技，甚至站立对地面腿技！丰富的选手出身和商业化的包装让 PRIDE 风靡一时，众多西方拳手都对 PRIDE 格斗大赛趋之若鹜。这项赛事对填补了日本高端 MMA 比赛的空白，一度还与 K-1 并驾齐驱。但是在 2007 年，由于涉黑和商业纠纷导致 PRIDE 格斗大赛衰落，最后终被 UFC 收购。

K-1的格斗家

米尔科

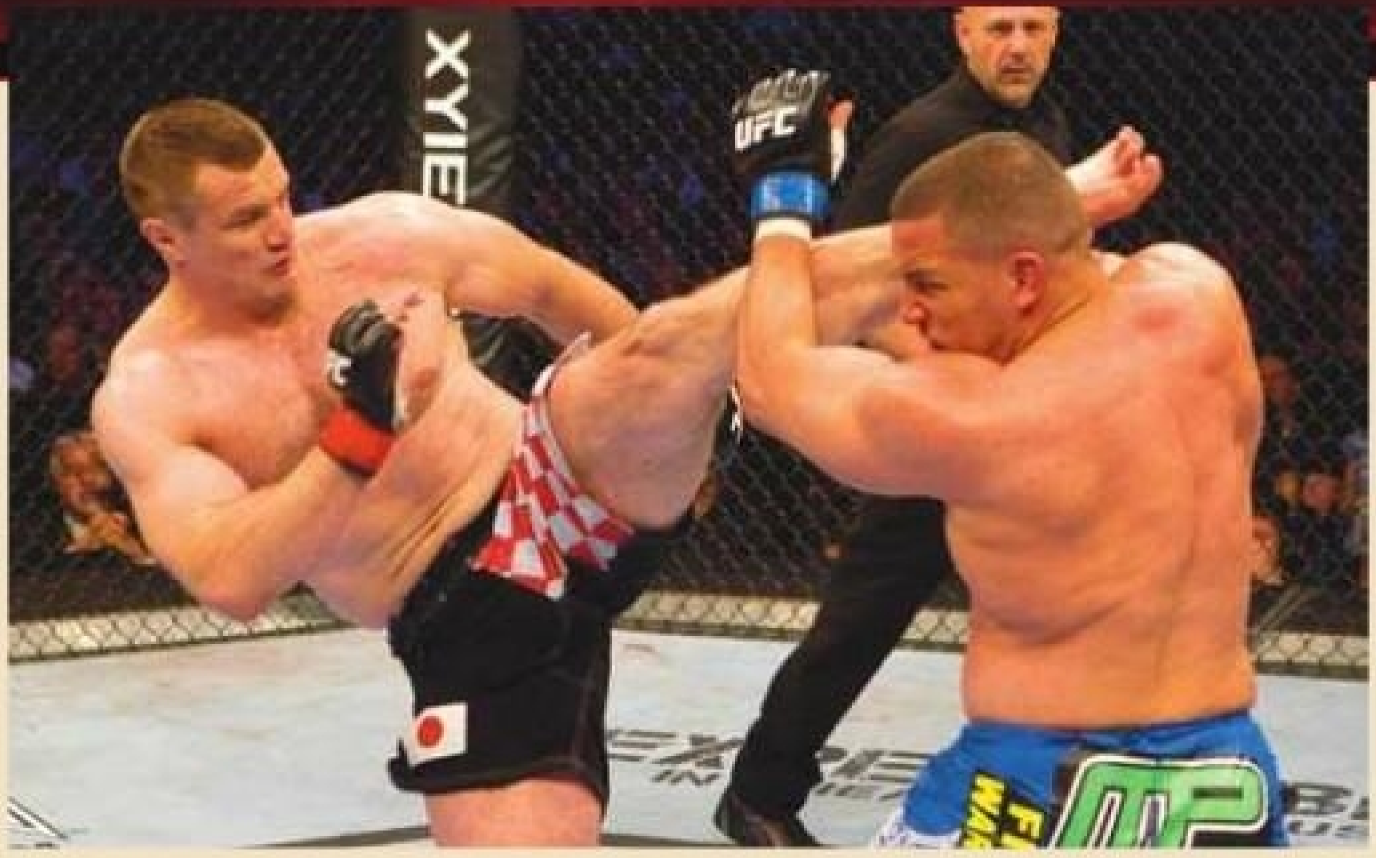
人称克罗地亚战警的米尔科（Mirko Filipovic ）颇具个人魅力。米尔科 1974 年 9 月 10 日出生于克罗地亚，出身流派是踢拳。严格地说米尔科在 K-1 的战绩并不能算是辉煌夺目，因为他并非一位完全的职业拳手，几经起伏的米尔科在 2003 年转到 Pride 格斗大



杂志库 ZAZHIKU.COM

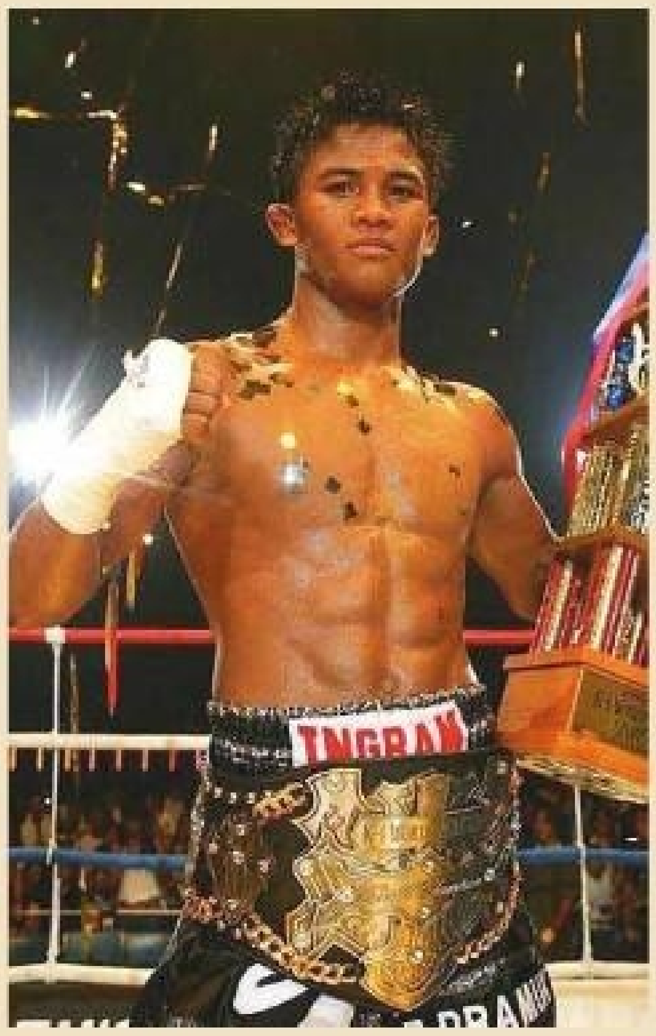
赛并于 2006 年获得总冠军。米尔科的战绩是 27 战 21 胜 4 负 2 平 15 次击倒对手获胜。虽然他并没有连续在哪个赛事称王，但是提起站立式格斗界的神级人物，却不能不说一说这位战警。这位给人谦逊干练感觉的克罗地亚英雄出身于特警部队，隶属于内务部特种部队反恐组。所以他的绰号其实是真实的头衔……除了做一名格斗家之外，米尔科也是一位政治家，2003 年当选克罗地亚国会议员的他在政治上也颇具潜力。这世界上强大的政治家数之不尽，但要是把他们放到一起拳腿相战的话……米尔科可就笑而不语了。

这位战警给人的感觉是低调谦逊，并没有某些拳手那种张狂的霸气，但是眉宇间的威严却让人不寒而栗。因为这个星球上的所有对手都应该畏惧他的左腿高位扫踢！战警的左腿扫踢有着格斗游戏必杀技一般的华丽美感和恐怖的破坏力。无论弧线、速度、力量、还是精准都无可挑剔，是绝对的人间兵器。有不少粉丝甚至把他在比赛中的华丽凶猛的腿技视频剪辑在一起，相信看过的人都会深受震撼。不过话分两头说，作为一位格斗家，米尔科的内围技术却不怎么样，抱摔和



地面技的不足是他比赛中的软肋。也许米尔科不是一位完美的拳手，但是他让人们看见了人类打击技输出的恐怖威力，老米凭借这点也会被人永远铭记！

播求





播求（Buakaw）本名颂巴·班查明（Sombat Banchamek），Buakaw 算是一个艺名，在泰语种的意思是“白莲”。1982 年，播求出生于泰国的一个泰拳世家，父亲是一位职业泰拳手。在父亲的影响下小播求从 8 岁起就开始练习泰拳。在泰国，泰拳是穷苦人家孩子出世和挣钱的一种好手段，很多 10 岁出头小男孩就已经上擂台对战了。年幼的播求训练刻苦并且胸怀大志，与一群同龄的小男孩在泥土间滚打的时候，还没有人能看出一代泰拳王未来矫健的身影。

一路顺利的播求终于走到 K-1 的舞台，在 K-1 World MAX 2004 世界总冠军决赛上，与魔裟斗硬碰硬，并最终获胜，称霸世界。作为一名纯泰拳选手，播求的综合实力是非常可怕的。尤其是急速而且刁钻的腿法，让他赛场上像一只黑色的蝎子，动若惊雷，招招致命。无以伦比的天赋和扎实的基本功让播求渐渐成为当代泰拳的代言人。有人说看播求比赛实在是一种享受，他永远在掌控比赛，用强大的连续扫踢将对手逼入生理和心理的绝境。

然而在无敌泰拳王光环背后的是播求独有的魔鬼训练。许多发达国家的拳手拥有非常优秀的训练条件和科学的训练内容，但是播求自幼坚持的训练基本包括：每天长跑 20 公里、150 次引体向上、300 次仰卧起、扫踢 300 腿，冲膝 200 次、20 分钟跳绳和各种平衡性辅助训练——以上还只是配菜，除去这些基本训练之外，播求每天的实战格斗强化训练在 6 个小时以上！可以说这个家伙一辈子都在为战斗而生。这些训练更可怕之处是每日不间断，格斗之王的背后原来是千锤百炼。许多慕名而来的外国拳手亲眼见到播求的训练内容之后，都会倒吸一口凉气，并自愧不如。

魔裟斗

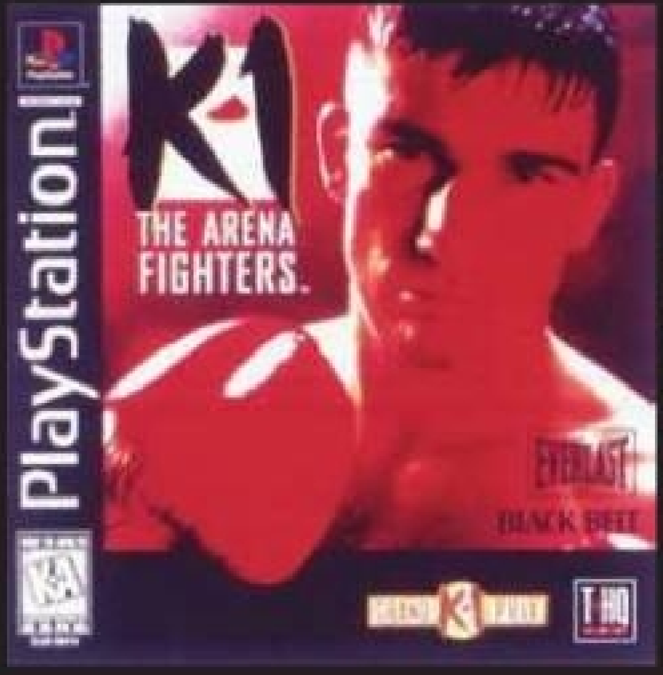
本名小林雅人，魔裟斗三个字是雅人在日语里的另一种写法。这位号称银狼的日本格斗家有着让人极为崇拜一项天赋——努力。不比播求出身世家天才过人，也没有特别让人惊讶的必杀技和独特的个性。这位 03 年、08 年两届 K-1 MAX 世界王者亲口说过，自己能站在世界之巅，凭借的是 99% 的努力！

魔裟斗也是奈落在所有格斗家中最为欣赏的一位，如果你看过他的比赛就会明白，魔裟斗真正恐怖的地方不是他经常赖以取胜的组合拳和后手拳，而是站在擂台上散发出的那种永不后退的坚韧气质。踢拳出身的魔裟斗其实更以拳法见长。在 04 年被播求打败之后，2007 年复仇成功。2008 年，年近 30 岁的魔裟斗通过延长赛鏖战战胜了乌克兰的“美丽死神”阿尔特，再次问鼎王冠。现在的魔裟斗已经急流勇退，经常露面参与一些社会活动。随着魔裟斗的退役，K-1 MAX 中播求、魔裟斗、佐藤嘉洋、安迪·萨瓦、小比类卷贵之、赞比迪斯等人建立的一段辉煌时期也过去了。好在 K-1 新人辈出，期待今后能再出现像魔裟斗一样凭借“99% 努力”站在巅峰的人。



K-1与游戏

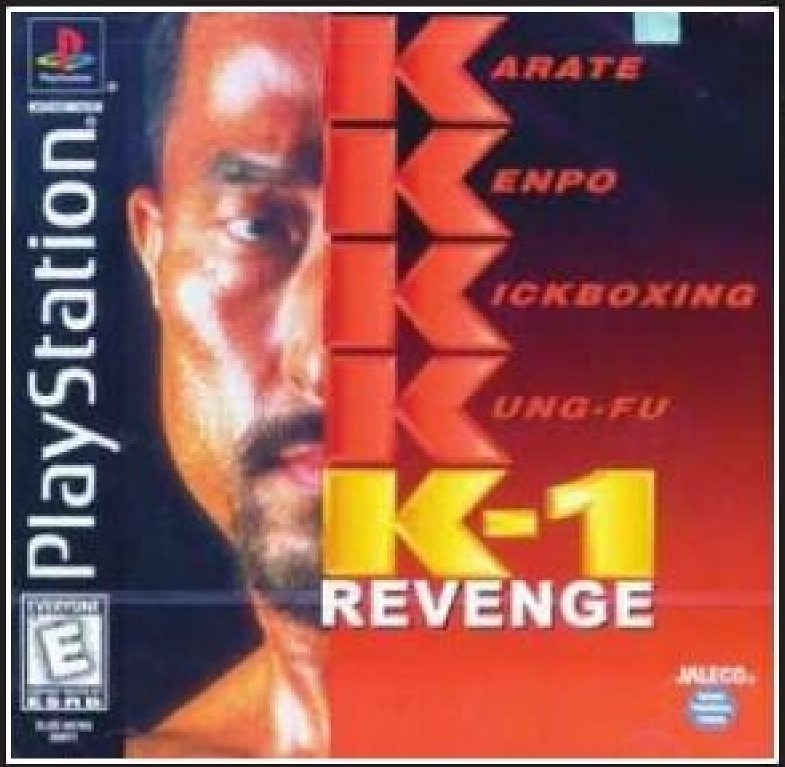
关于 K-1 的游戏可谓比较寒酸。只有 Konami 在 GBA、PS、PS2 上出过一些还算叫得出名字的相关游戏。其中稍微值得玩一玩的也就是 PS2 上的《K-1 World GP》了，这款游戏对于下段扫踢的表现有模有样，打击感在体育游戏中也算是上乘了。只是和大部分体育游戏类似，这种真实类格斗游戏面临一个尴尬的市场对象：用户必须既是玩游戏的核心玩家又得是喜爱格斗的体育爱好者。这两个交集本来就少得可





怜，再加上这类游戏的成本和素质都不高，自然也就难有作为了。期待 Konami 今后能在次时代主机上推出一款 K–1 题材的站立式格斗游戏。







▶PS2 上的这款《K–1 World GP》还算值得一玩。

站立式格斗技与游戏

K–1 是典型的站立式格斗比赛，相对 MMA 这样包括地面技的综合格斗技，站立式格斗明显主要依靠打击系攻击，泰拳、踢拳、空手道、截拳道、甚至跆拳道（相对极少）等等以打击系见长的功夫经常出现在 K–1 的赛场。功夫这种东西自然说不清谁强谁弱，也没有必要去争论哪些武术强。毕竟只有人才能称得上强弱，武术本身无法比较强弱。当今世界的站立式格斗赛场上，无疑出现最多的门派还是踢拳和泰拳。说起这两种功夫不少人都一头雾水分不清，下面就来简单解释一下二者的区别。

泰拳与踢拳

泰拳（Muay Thai）

是一门古老的武术，相传有 500 多年历史，泰拳也是至今为止保护得很好的古老拳种。泰国人本身尚武，至今为止泰拳也是泰国重要的国粹之一，大大小小的比赛不断，大量的泰国年轻人都有练过泰拳的经历。各种宗教活动和庆典上也离不开泰拳比赛助兴，可见泰拳对于泰国人来说地位有多重。传统的泰拳也分南北两派，但无论哪种，泰拳都极其凶猛，用中国功夫的话应该叫“至刚的外家拳”。狠辣是泰拳的性格，因为泰拳技法中大量涉及膝肘的攻击，内围战术中以攀颈为核心的打击技更是招招致命，说得白一点就是把人往死里打。个人觉得，泰拳这种狠辣的性格可能源自古时候穷苦大众的基数大，生存条件恶劣——说得直白一点，这就会导致“人的命贱”。加之人口密集天气炎热，战争中徒手战的几率可能大过于厚重臨中的冷兵器战。所以以战场生存为目的的徒手格斗技术也就渐渐变得非常狠辣。不但出手不计后果，训练中对自己的磨练也显得有些自虐。但不论怎样，如今的泰拳凭借自己的个性在世界武术上有自己的一席地位。而且现代泰拳作为运动，也设置了很多保护运动员的人性化规则。



■泰拳充满原始的力量美。

在主流格斗游戏中，使用泰拳游戏角色太多了。“《街霸》系列”中的阿顿和沙盖特都是大名鼎鼎、“《拳皇》系列”中的东丈、“《VR 战士》系列”中的布拉德都是泰拳的高手。




踢拳（Kickboxing）

踢拳是一种日本人发明的现代武术，有美式踢拳、日式踢拳、荷兰式踢拳等等，不过今天世界上的大部分踢拳指的都是日式踢拳。踢拳是日本人野口修以泰拳和拳击为基础创立的站立式格斗技，后来传到世界各地产生多种变种。在西方国家，广义上的踢拳其实就是站立格斗技的统称。当然，爱较真儿的专家们可能会说出一大堆踢拳和泰拳的在技术动作和规则上的区别。不过绝大多数情况下踢拳和现代泰拳已经区别甚微了，不少格斗比赛中的选手都不理会也分不清泰拳与踢拳的区别。如果硬要区别的话，个人觉得泰拳应该说是一门古老的武术，而踢拳是取泰拳其型的现代搏击术。再形象一点比喻的话：“《铁拳》系列”中的布鲁斯使用的就是标准的泰拳，而生化人布莱恩的拳法则是标准的踢拳。


▶布莱恩的拳爽快十足。

在 K–1 MAX 中，选手绝大多数都是泰拳或踢拳出身，偶尔也能看见空手道截拳道甚至跆拳道的选手，但大都未能走得很远。我国的搏击术散打也曾出战 K–1，不少选手展现出了散打在摔法上的强悍和个性的侧蹬技术，有几位还取得了胜利。但受规则等客观因素和水平不足等原因所限，暂时还没有太精彩的表现。衷心期待散打选手能在 K–1 等世界大赛的舞台上活跃！


▶布鲁斯应该说是当今电子游戏中最能代表真实泰拳的角色。

《街霸 3.3》中的雷米使用的拳法是法式踢拳，也就是传说中的 Savate（不过可没有发波和脚刀哦……）。Savate 中的踢腿非常强调腰部和侧腹肌的发力，动作比一般踢拳更为舒展，打击幅度也更大一些。还有一个明显特征是 Savate 拳手比赛时一般都会穿裤子。其实“《街霸》系列”中的另一位角色 Dee Jay，从动作和外形上看更像使用 Savate 的拳手，不过官方给的资料中没有说明。



【WWE】



WWE 的全称是“World Wrestling Entertainment”，世界摔角娱乐。WWE 是一项表演性的运动，也是一家上市公司。关于这项比赛的品牌细分和公司名称变迁原因、赛事名称等等繁文缛节毫无意义。我们只需要知道——这是世界上一种拥有大量狂热粉丝的运动。全世界各个角落都有为之痴迷的观众，和 NBA 等品牌类似，这个品牌已经形成包括 PPV（PAY PER VIEW）、门票、衍生品、广告、音乐、影视等等在内的庞大产业链。地球上无数人在为 WWE 疯狂。

我们首先明确一个概念：摔角不是摔跤。摔角是一个更大一点的概念，除了各种华丽炫目的摔法和关节技，更包括各种打击技，场地也不受限制。可以说是相当具有原始刺激的比赛。第二个概念：WWE 中的打斗是表演，这些运动员也可以说是特殊的演员。这项运动虽然设立各种头衔和规则，但是背后都是有剧情的。当然，如果有人单纯地说——WWE 是假的。这也是不正确的，因为不少动作都需要运动员的基本功和过人的技巧。再加上被摔被打的人也必须具有相当的抗击打能力，所以说 WWE 比赛应该是虚虚实实。



▲美女也是 WWE 的一个重要点缀。

真假放在一边，WWE 的表演性和观赏性绝对不会有人质疑。WWE 的剧情之中是有正反两面人物的，也具有一定的戏剧冲突设置。正面人物一般都是人气十足的明星，反面人物则多由新人充当，角色之间更还有兄弟、师徒、仇人种种戏剧关系。不少明星的招牌动作更是小孩子们模仿崇拜的对象。当然，最主要的还是疯狂刺激的打戏。动不动就从几米高的地方往下跳砸在对手身上，要么就是旋转倒栽葱的虐杀式摔投，打到激烈的时候甚至还会随手抄起家伙抡圆了砸对方……运动员们的表演卖力，全球 5 亿观众为之疯狂，这就是 WWE 的魅力。



▲热闹火爆是 WWE 区别于格斗比赛的特点。

著名的摔角技

DDT



▲这得是多大的仇？！

摔角中的招牌技之一，锁住对手颈部后，倒地时让对手头部撞到地面上。暴力的表现给人很大的视觉冲击。实际比赛中已经派生出无数的 DDT 技巧，一个比一个残酷。有兴趣的朋友不妨打开“《铁拳》系列”游戏中豹王 King 的出招列表，里面丰富的 DDT 技能一定能让你过瘾。

Bodyslam

背摔，简单粗暴摔角技。如右图，用惯用手将对手扛起来，直接砸在地上。这招之后有很多派生技，实际比赛中某些时候其实也是让对手借机“休息”一下的小手段。

▶摔角技的魅力之一就是让观者有一种感同身受的疼痛感。



Dropkick

当年《街霸 Ⅱ》中桑吉尔夫的跳重腿一定让第一次看见的人印象深刻吧。这种霸气的腾空双腿踢就是 Dropkick 咯。



▲总觉得这招给人一种莫名的寂寞感……不知道有没有人有同感……

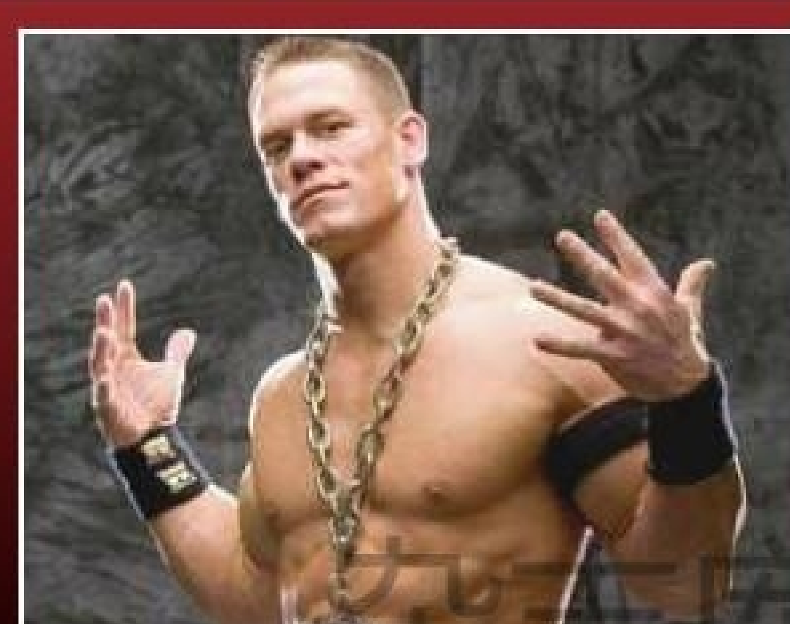
除了这些，摔角技多得几乎可以编一本小字典。打击、摔、砸、关节技、合体技、终结技等等充满了丰富的变化，更有多种连续技让粉丝津津乐道。每个明星更是少不了自己的招牌技，在这里就挂一漏万了。

摔跤明星

WWE 的明星可谓如夜空般璀璨，这项运动本身的特点决定了明星们都各具特色魅力，实在很难举例。不过其中有些摔角明星走上了真正的演艺之路，进入了更多人的视线倒是真的。其中我们最熟悉应该就是巨石强森和约翰·塞纳了，这两位外形“主流”的选手在 WWE 呼风唤雨之后，转战大银幕，摇身一变成为了好莱坞的明星。

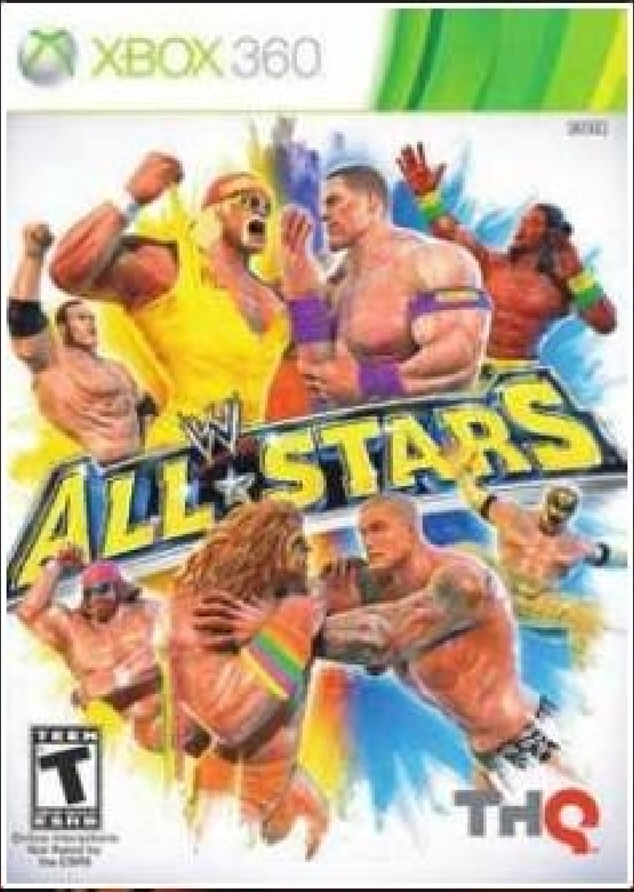


▶约翰·塞纳步巨石强森的后尘，成了一位“真正”的演员。



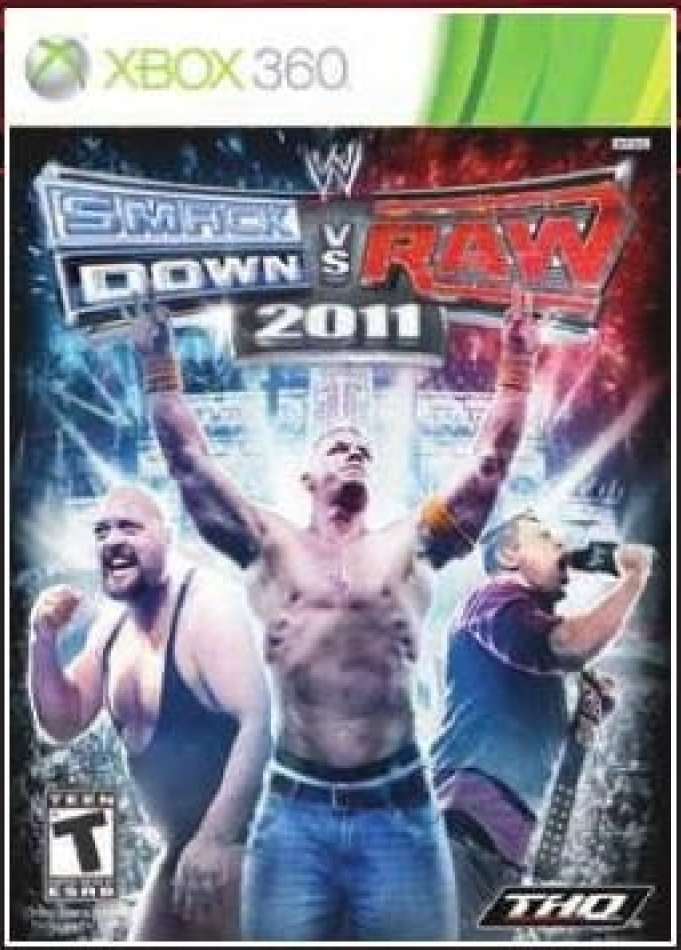
WWE相关游戏

与上面几种真实格斗不同，强调华丽演出的 WWE 拥有超多的相关电子游戏，而且销量都不错。THQ 几乎包揽了 WWE 游戏的发售，旗下两大品牌分别是"《WWE All Stars》系列"和"《WWE SmackDown vs. Raw》系列"前者走的是更喧哗夸张的表现风格，后者则更注重再现比赛，其中产量最高最受欢迎的还是后者。"《WWE SmackDown vs. Raw》系列"的第一作在 2000 年的 PS 上登场，此后便以年份为标题不断更新，虽然有换汤不换药的嫌疑，但是看到自己心爱的选手登场就足够粉丝掏腰包了。摔角游戏本来就具有各种夸张和娱乐的表现，可以说更适合作为电子游戏，玩家们和粉丝也更能从中得到乐趣。加上欧美主流游戏媒体给 WWE 游戏的评分一直不低，这些都是 WWE 游戏比其他运动格斗游戏卖得更好的原因吧。





▲"《WWE All Stars》系列"是走的夸张路线。



除了以上两个品牌，THQ 在 NGC 上发行的《WWE Day of Reckoning 2》可谓口碑最佳的摔角游戏。本作的故事模式需要自创一名角色，10 种以上游戏模式几乎囊括了 WWE 的全部玩法，45 名角色包括超级明星和一些传奇人物。最重要的是本作的游戏性明显是经过精心打磨的，无论是教学模式的细致程度还是 18 个舞台场景的丰富度，还有相当出色的打击感都体现出这是一款用心之作。非 WWE 迷说不定玩过这款游戏之后也会爱上这项运动。



▲"《WWE SmackDown vs. Raw》系列"也是最贴近真实路线的摔角游戏。



▲《WWE Day of Reckoning 2》在欧美媒体中的评价极高。



▲桑吉尔夫是少数强大到可爱的角色。

实战摔角与游戏

WWE 虽然是表演性质的，但是其中的摔角术可不是假的，除去表演性的招式，大部分摔角技都有实战意义。摔角手在主流格斗游戏中大都是狠角色，常玩格斗游戏的人都知道一点，投技型的选手绝不会弱。



现实中的摔投技和地面技的著名格斗家有之前介绍的葛雷西家族，还有一位不得不说的就是俄罗斯"格斗沙皇"菲多 · 艾米连科（Fedor Emelianenko）。这位冷酷低调的格斗家技术极其全面，尤其以投技和关节技见长，菲多的出身门派是俄罗斯桑博。严格地说菲多本人属于 MMA 选手，但是这里作为桑博的代表人物介绍一下。桑博凶狠实用，是一种世界闻名的格斗技，以摔跤技术见长，同时兼顾打击技和关节技。由于俄罗斯拳手普遍都是大块头，再加上这种格斗技非常凶狠残忍，也被俄罗斯军方列为军用格斗技。不过现代的桑博根据致命程度分为运动、格斗、极限三种。桑博受蒙古摔跤影响，是俄罗斯古老的武术，它并没有其他武术那么强调体系和文化内涵。不过恐怖的杀伤力和完全立足于实战的实用性还是让其成为世界上最厉害的一种摔跤术。菲多凭借自己深厚的桑博功底让世界知道了俄罗斯人的摔角实力。他在 05 年前后称霸过多项国际赛事，堪称无敌。他尤其擅长以小打大——菲多 183 公分，但是和摔跤界的大块头比起来算小号的。07 年对战韩国巨人崔洪万，这个家伙拥有 2 米 18 的身高和 160 公斤的体重，而且还是满身肌肉。菲多与他站在赛场上像是大人在打小孩……然而在比赛开始 1 分 45 秒时，让所有人惊呼的一刻出现了，菲多使出了柔道中的招牌关节技——飞身十字固。这招过于华丽，电影中屡见不鲜，但是在实际赛场上完美地出现却不多。韩国巨兽被菲多在空中锁住手臂，痛苦地倒地认员。



▲螺旋打桩的视觉冲击力满点。



游戏中的摔角手我们最熟悉的肯定是桑吉尔夫了，这位"钢之肉体大叔"在四代的最初版中实力恐怖，与泰拳王沙盖特并列 S 级人物。同为摔投型角色的"《拳皇》系列"中的大门五郎和"《VF》系列"的沃尔夫还有《街霸 3.3》中的雨果都在各自作品中拥有数一数二的实力和人气。不过最最接近 WWE 这种表演型摔角的格斗游戏角色肯定是"《铁拳》系列"里的豹王 King 了。千变万化的投技表演性和威力并重，丰富的打击技都让豹王位列"铁拳"人气角色。尤其是 2 代、3 代，豹王的五连投和三连锁华丽得掉渣，是街机厅里拉风的一道光景。





▲摔跤手在主流格斗游戏中越来越多。

ZAZHIKU.COM

邪魔院

小编带你走进日本

最近很多同学都看了新番《史坦斯闸门》，片中在秋叶原出现的广播会馆可能大家都不知道它的来历，本期小九就借着这个机会为各位做一下介绍。遗憾的是，"年迈"的广播会馆虽然没有像动画里那样被卫星击中，但也最终难逃被拆除重建的命运。下次再去日本旅游，大家可能就看不到这座极具历史的建筑了……

流行与生活





■走在广播会馆，我们随处可见时代的缩影。

1962年（昭和37年），东京都千代田区外神田第一座高层建筑在秋叶原建成。这座地上8层地下1层的建筑名叫"ラジオ会馆"，即"广播会馆"，由同名株式会社设立。在那个以电视机、收音机、洗衣机为标志的新兴家电时代，广播会馆也是东京最早的电器商场之一。

广播会馆的正对面便是JR秋叶原车站，因此这里从最早开始就理所当然地成为了秋叶原的门面与地标。90年代的个人计算机风潮，让广播会馆转型电脑相关商品的销售。著名的富士通、日立制作所、东芝以及三菱电机等众多厂商第一时间在这里设立自己的商品陈列室；日本国内第一家销售个人计算机的商店"Bit-INN东京"所在的广播会馆7楼（2001年迁出），至今还留有着"日本个人电脑发祥地"的牌匾。

广播会馆变化最大的时期是在2000年以后。随着ACG产业的兴起，秋叶原从最初的电器街逐渐发展为日本OTAKU文化的中心；另一方面，由于电器零售业经营的恶化，条件有限的广播会馆与大型的家电卖场相比也早已失去了往日的竞争力，就这样在内外环境的影响下，曾经的"电器"会馆慢慢地转变为了现在的"ACG"会馆。

目前入驻广播会馆的商家中，除了寿屋、海洋堂以及宇宙船等模型与周边店铺以外，3楼的K-BOOKS也是很多游客来到秋叶原的必到之处，K-BOOKS是一家贩卖新旧漫画、轻小说、同人志以及各种动漫周边为主的连锁书店，在整个秋叶原拥有两家分店。此外，丸山无线以及山本无线这些自创馆以来就一直健在的老牌会社有些依然还"坚守岗位"，只是难免多了一份岁月的沧桑感。

2011年3月发生的东日本大地震震惊了全世界，也给这座跨越半个世纪的老建筑出了一道大难题。4月初，经过短暂的闭馆检修，会馆负责人最终宣布由于建筑本体年久老化，广播会馆将在今年7月底停止营业，8月开始整体拆除。2014年春，原址之上将重新建成一座全新的"广播会馆"并再次开放。随着馆内商家的逐一撤出，广播会馆将人去楼空并消失在人们的视野中，这也宣告着一个时代的结束……



■专门设置的张贴版上写满了人们对广播会馆最后的祝福与寄语。


■广播会馆的楼梯走道内可以看见明显的裂缝以及修补的痕迹。

世界的"ラジオ会馆"

声优园地

春风里的Sphere



要说时下最炙手可热的女性声优团体，那么一定非Sphere莫属。这支由Music Ray'n事务所成立的组合共有四名成员：丰崎爱生、高垣彩阳、户松遥以及寿美菜子。Sphere有"天体"和"球体"两个意思。取名Sphere，是希望四个人的歌声能互相调和，像球体一般完美的意思。也因为Sphere有"天体"的意思，所以团体的标志采用土星的外型，而中央的四个光点则代表四位成员。除了各成员有自己的代表颜色外，整个团体采用蓝色作为代表颜色。

Sphere最早出道是2009年春为动画《初恋限定》演唱片头曲《Future Stream》，后来先后为多部动画与游戏演唱主题曲，且大部分作品均有Sphere的成员参与配音，这也让四位声优的演艺事业事半功倍，人气扶摇直上。除了推出众多单曲与专辑，Sphere还在2010年展开日本全国巡回演出，并成为最快迈入武道馆举行个唱的声优团体。

指间方圆

栏目主持：奈落

NEWS

■苹果发布 iWeekly 0.8 更新

最具影响力的中文 iOS 媒体应用周末画报 iWeekly 近日更新发布了 0.8 版本，具体新功能包括：文章浏览纵向手势翻页；城市天气增加湿度预报；每日图片可追溯最近 30 天。具体改进包括：文章列表自动载入更多；稳定性增强。

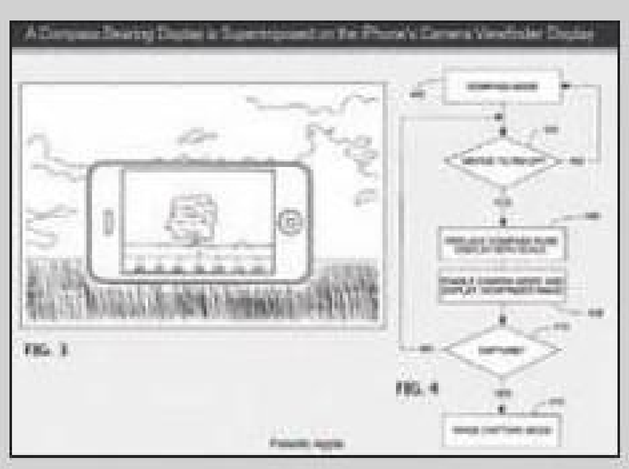


■ iTunes 商店季度营收 14 亿美元

2011 年第一季度苹果 iTunes Store 收入 14 亿美元创造纪录，其营收主要归功于视频、音乐、电子书和 iOS 应用。电子书方面，兰登书屋共带来了 1.7 万电子书条目，而目前总共有 2500 家出版商在 iBooks Store 出售图书。

■苹果新专利：MagSafe 防火线 & iPhone 拍摄指南定位

美国商标专利局最新刊发了多个苹果新专利，其中包括为 Mac 电脑的 MagSafe 电源线增加防火层，即采用非卤族元素材料来制造 MagSafe 连线，让其达到一定的防火标准。另外还为 iPhone 增加了指南针方向定位功能，用户在拍摄照片时可确定拍摄目标的方位。



■苹果第二财季净利同比增 95%

4 月 20 日苹果公布 2011 财年第二季度财报，总营收为 246.7 亿美元，同比增长 83%；净利润 59.9 亿美元，同比增长 95%。按地域划分，亚太部门营收增长最快，比去年同期增长 151%。而按产品划分，iPhone 第二财季共售出 1865 万部，服务营收为 122.98 亿美元，占苹果营收的一半。

本期的 Android 平台游戏推介我们将会介绍几款非常“轻松写意的彩铅涂鸦风格游戏”，它们的游戏画面都满载着童趣，它们的 BGM 都散溢着轻松的调子，推荐和家人一起玩！



涂鸦贪吃蛇 Doodle Snake

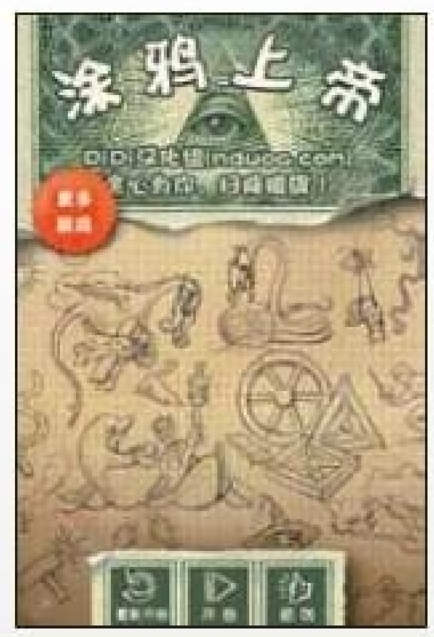
Android

现如今如果你手中拿着价值几千人民币的手机而里面却连《贪吃蛇》这款千人迷万人爱的杀时间利器都没有的话……该多不和谐啊……而且，就算你有，但是界面如“诺基亚手机标配版”那样的贪吃蛇玩起来也没新鲜感不是么。于是，我们大力向您推荐这款《涂鸦贪吃蛇》，简单明快的画风和舒适的 UI 交互能使这款游戏轻松常驻手机之中。嗯，不要贪吃到啃了自己的尾巴哦~

涂鸦上帝 Doodle God

Android

作为当年著名的 bada 开发者挑战赛冠军项目，《涂鸦上帝》有着非凡的实力。在这款游戏中玩家的身份是手握风、火、水、土四大元素创造天地万物的上帝。玩家在游戏过程中将体验到创造世界的快感，例如风 + 火 = 能量、石头 + 水 = 沙子等。玩家需要开动脑筋试验各种组合，甚至还能造出吸血鬼和僵尸这种给力的生物……







墨水坦克 Panzer Panic

Android

画面简单可爱的坦克对战游戏，由德国著名游戏厂商 HandyGame 出品。游戏中红蓝两方的坦克在一张展开的废纸上进行着惨烈的战争。玩家可以通过触摸坦克来完成诸如移动、炮管转向、射击等全部操作。游戏还未新手玩家提供了图文并茂的“帮助”系统，即使是初次接触的玩家也可以轻松上手。在游戏中你不但可以和高水准的 AI 对战，也可以和好友一起同屏娱乐。佳作一枚，不可错过。

素描战争 Sketch Wars

Android

HandyGame 出品的另一力作。玩家缩控制的武器从小坦克变成了一支可以旋转的钢笔头。抵御妄图伤害钢笔头的一切凶残物品就是玩家的任务。击倒敌对物品后玩家还需要使用胶布将其封印以免“死灰复燃”。游戏全程节奏紧凑，关卡内容丰富，重力感应 + 触摸的控制方式也很合理很顺手。是完全不输《墨水坦克》的 Android 必备佳作。





杂志库 ZAZHIKU.COM

觉醒 无梦城
Awakening: The Dreamless Castle
iOS

公主从一座古堡中醒来，发现对周围的环境充满陌生感。这里是哪儿？为什么在这里？被种种谜团包围的她在一位小精灵伙伴的帮助下决定逃离这座城堡。本作由去年初PC平台发售的同名游戏移植而来，且该作在去年底就早先一步登陆了iPad平台。目前已有国内汉化版推出，因此喜欢解谜冒险的玩家不要错过了。游戏中，玩家需要面对一系列的谜题，发现隐藏的线索，一步步找出故事的真相，并最终离开这座古堡。本作画面精美，配合奇幻风格且有没的音乐，让你就算卡关也乐在其中。

游戏支持全触摸操作，个别操作比较特殊，点击画面右上角的罗盘图标，会出现方向箭头，玩家必须借助这个罗盘模式才能在游戏中移动到其他地点。解谜的难度虽然不高但谜题很吸引人，而且游戏中的小精灵通常都会给予一定的提示，即将需要调查的物品用魔法圈出来。不过每次提示后小精灵都需要休息一段时间。非常难得的是，每次重新建档游戏时，物品收集、道具组合、排序等谜题内容都会有所改变，因此十分值得玩家进行多周目游戏。


▲排序谜题的解决方法都隐藏在当前或邻近的场景中。

三剑之舞
Third Blade
iOS



这是一款地道的横版动作游戏，游戏的系统简单易上手，目的明确，就是一个字——砍！主角带着女友在林间漫步，却不料被一群恶心的魔物围攻，主角的女友就这样被一条又肥又粗的毛虫给拖走了，于是大家都懂的，主角踏上了杀怪救美人的征途。

游戏的每一关都由3场杂兵战和一场BOSS及杂兵的混战组成，主角每攻破一关，便可在大地图上解锁下一个关卡，且之前所有已攻破的关卡店都可反复打。游戏有等级及武器装备的设定，玩家需要不停地打怪才能获得经验、金钱及特殊货币。金钱可以升级武器装备，而特殊货币则可用来提升主角的各种技能。主角可同时装备双刀、太刀、巨剑3种武器：双刀的速度快，但威力及打击范围小，操作起来灵活自如；太刀在各方面表现都中规中矩，比较适合新手；而巨剑的打击范围和攻击力都非常巨大，但挥舞速度较慢。敌人的数量及能力会随着游戏的进度而越发变态，尤其是BOSS经常会非常霸道的把主角活活屈死。值得一提的是游戏中的特殊货币非常难刷，后期学习技能的消耗量巨大，当然官方提供了IAP购买（In-App Purchase机制，意为"程序内购买"），建议大家慎重使用。

足球大盗 重装上阵
Soccer Stealers Reloaded
iOS

本作被称为2011年最具奇思妙想的足球游戏，是一款有着可爱的卡通画面的3D足球游戏，其独特之处在于，在足球场上你不是足球员，而是一名身怀绝技的捣蛋者。本作是iPad版的更新版，不仅加入了球迷个性定制系统，还加入了飞碟、警察等新奇的角色以及弹簧、角旗等道具。游戏根据英超、德甲、意甲3大欧洲顶级联赛设计而成，有着一触式控制，玩家可在设置中选择全屏触控或是虚拟滑杆。游戏中的道具包括西瓜、跑鞋、弹簧、角旗等；比赛场馆也各具特色，还可升级球场、球门和角旗；敌人各具特点，更有外星人、警察出现。

游戏里有个徽章的概念，初始是40个，每天进入游戏都会随机赠送10至30个，初级球赛需5个徽章一张门票，而游戏时吃得的金币根据场次难度会获得一定数量的徽章，比如初级球场内40个金币＝1个徽章，游戏结束后会自动兑换。令人惊喜的是，游戏开发商GameGou特地给大家准备了惊喜礼物——Cheat Code，玩家只需要在徽章购买页面左上角的徽章的位置点击，就能一次性获得800个徽章（之前iPad版是100个），作弊方法只在限时免费期间（截至2011年4月29日）有效。




▲游戏的主要目的并不是进球，而是存活和金币。

■三星苹果陷专利案纠纷

4月中旬，苹果起诉三星和其Galaxy系列，称该系列的手机和平板电脑在外形设计上过多仿造了iPhone和iPad系列，是一起故意侵权行为。一周后三星做出了反击，他们分别在南韩和德国起诉苹果的iPhone和iPad侵犯了三星10项专利权。

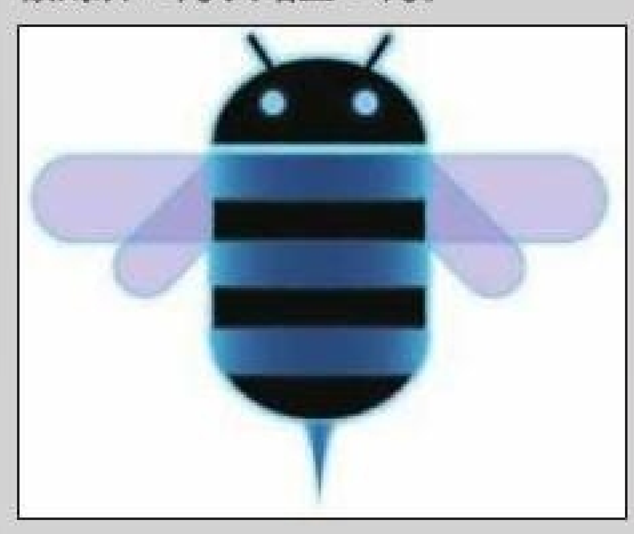
●瑞芯微发力 我寨即将威武

福州瑞芯微电子在最近举行的香港环球资源电子展上为我们带来了基于RK29XX解决方案的多款平板设备，它们的亮点是"全员搭载Android 2.3版系统"。从展示来看这是一套完整的、稳定的、令人眼前一亮的解决方案，该方案可应用于平板电脑、智能手机、智能电视甚至电子阅读器等多个领域。毫无疑问，接下来市场上必将出现大量以该方案为基础的山寨产品。从目前已有的各色山寨Android平板来看，新一批的2.3系统山寨平板将会非常给力。



●Android携手iOS抢占便携游戏市场

以往的便携游戏市场被牢牢地掌控在以任天堂、索尼为首的掌机大佬手中，不过自2010年以来这种状况被极大地改变了。市场研究机构Flurry于近日发布的报告中指出在便携游戏市场中任天堂的份额已从2009年的70%将至57%；索尼发份额从11%将至9%；而Android和iOS份额则从19%大增至34%。



●虚幻引擎即将登陆Android

Epic公司副总裁MarkRein近日为广大Android用户证实了这样一个消息"我们一直都很支持Android平台，只待时机成熟我们就会为其推出UDK（虚幻引擎工具包）"。我们知道，当年Epic为iOS打造的虚幻引擎UDK为其在游戏质量上带来了翻天覆地般的影响，看来Android游戏再上一层楼也指日可待了。

杂志库 ZAZHIKU.COM

秘密花园

虽然同为游戏，但与传统的RPG、ACT、FPS等类型相比，文字恋爱游戏在国内的受众群并不算高。尽管这类游戏往往有着精美养眼的人设与华丽得掉渣的声优阵容，可是因为存在语言障碍这道天然屏障，导致不少优秀的恋爱游戏很少为玩家所知。本期“秘密花园”为大家介绍的就是这样一部作品——《圣诞之吻》。虽然它的PS2版在2009年年初就已发售，不过直到2010年被改编成TV动画后才真正走进广大ACG爱好者们的视野中。

















从名字就可以看出，《圣诞之吻》讲述的是发生在冬天的恋爱故事。男主角橘纯一两年前曾在圣诞节与女友分手，从此便对恋爱与圣诞节留下了阴影。初冬的某日，纯一突然意识到他所憧憬的前辈森岛遥即将毕业，一直渴望能与前辈共同渡过圣诞节的纯一决定鼓起勇气来克服自己对爱情和圣诞节的恐惧，勇敢迈出追求幸福的脚步。而从他决定改变自己的那一刻起，桃花运也随之接踵而至。才貌双全的班长、酷爱甜食的青梅竹马、假小子般的吐槽对象、礼数周到的学妹，以及暗恋许久的前辈，谁将会与纯一共同渡过美妙的圣诞之夜呢？

杂志库
ZAZHIKU.COM













《圣诞之吻》的人设师名叫高山箕犀，但这并不是他的本名。他本名叫做李星昊，没错，就像大家猜测的那样，是来自中国台湾的一位画手，"箕犀"这个名字来自于他的祖父，起了这样一个很传统的日式笔名只是为了方便他在日本工作而已。他笔下的女孩子散发着一股平易近人的温和气息，虽称不上艳惊四座，但同样有着过目难忘的显著特色。接下来就为读者们带来一组《圣诞之吻》的彩图欣赏，希望各位喜欢。

P.S.，如果您对本作萌生了兴趣，那么告诉您一个好消息，《圣诞之吻》的PSP版刚刚在3月31日发售！比起2009年的初版，PSP版追加了麻将迷你游戏等众多新内容，速速出手吧！

杂志库 ZAZHIKU.COM

自由谈

栏目主持 奈落 美编 NINA



春暖花开的季节，各位有没有出游的打算呢？话说小编们很多都是出去吃个饭都要带着 PSP 的家伙，俺们实在是太显宅了（苦笑）。这里建议大家如果出游的话可以果断把 PSP 放在家里，尽情感受一下没有电子游戏的世界，说不定会收获意外的美好。什么？你说 PSP 已经是你身体的一部分了？好吧……今天为大家带来一篇《异说 012 最终幻想》的有爱文，各位 FF 迷颤抖吧！自由谈投稿信箱 tt@ucg.cn，期待你的声音！

纷争 由模式转化为概念

提起《最终幻想》这个名字，只要是个懂点游戏领域知识的人都知道意味着什么。有的人感叹那些厚实的卡带承载着自己童年的记忆；有的人感叹卖花女孩的香消玉殒成为他心中永恒的记忆；有的人感叹飞空艇上 ACE 球员对少女召唤士背后那“此时无声胜有声”的拥抱；有的人感叹“奶挺”姐的飒爽英姿和全程打酱油软妹的黑丝，再愤愤地来一句“胡渣大叔退散！”——而当我打开 PSP，进入《异说 012 最终幻想》（以后简称 DdFF），听到熟悉的水晶旋律时，就感叹了上面这段话。当然，话我没有说完，本作的意义不仅仅在于唤醒大家的回忆，还有这部作品本身的涵养。说起这些，笔者需要好好整理思路。啊，对了，首先从契机开始吧。

文：椿斩

序章

一切源于 20 周年祭典上的 FanDisc

《异说 最终幻想》（以后简称 DFF）的发售时间是 2008 年 12 月 18 日，勉勉强强算是在第一作 FF20 周年的时间内发售（确切的说是 21 周年当天）。不过作为 20 周年庆贺用的游戏这一定位其实一早就决定好了。最初的创意是野村哲也在发售的 7 年前就已经萌生于脑海里的，2005 年的讨论会上完成整个企划案，到了 2006 年 1 月 Project 正式投入制作，制作时间花费了两年确实比预想的要久不少，但是作为一款 FanDisc，其品质足以在 FF 的光辉史里留下自己的名字。

FanDisc 这个概念是相对于正统作品诞生的。作品的系列越多，名气越大，FANS 层越丰富，制作 FanDisc 的必要性也越强烈。或许系列正统作需要有严谨的世界观，严肃的主线内容（不是说没有搞笑的内容，但这部分所在主人公旅途的插曲故事中，这里指的是需要 XX 拯救 XX 或者消灭 XX 的主线目标），严格的系统。但是 FanDisc 完全可以做成趣味性为主的游戏。因为 FanDisc 是用来服务正统作品的辅助作品。它的功能无非分为以下几种：①从另一个侧面来对正统作品的世界观进行拓展和补充；②以外传的形式对正统作品里的角色进行深度挖掘。③用穿越或者乱斗的形式满足 FANS 们希望或者填补正统作品里 FANS 们的各种遗憾。④以游戏载体出现的系列资料集，比如在特典里有历代角色设定原画，BGM 里有历代的经典 BGM，用语里有系列的专门用于回忆录里是历代正统故事的梗概。一款优秀的 FanDisc 游戏必然包含以上要素，其实“《传说》系列”就是最简单的例子，《世界传说》系列和《传说斗技场》就是典型的穿越和乱斗；《仙乐传说——拉塔特斯克的骑士》则明显偏向第一种；而《宿命传说 R 导演剪辑版》的里昂篇，则让玩家再一度为里昂大人的魅力折服。

关于 FanDisc 的理念就介绍到这里，相信站在这个角度上重新审视一遍 DFF，大家肯定能感受到不少制作 STAFF 用了心思的地方。而 DFF 还有别与其他的 FanDisc 作品。它沿用的是 FanDisc 的模式，但又从中跳跃了出来。当然这是一个过程，从 DFF 到 DdFF，纷争从 FanDisc 的模式演变为“纷争”本身就是一个概念题材。今天打什么？来打《纷争》吧！



前篇

DFF 在 FanDisc 上模式的精彩

一、世界观设定上兼顾正统作和 FANS 心理

调和与混沌，这两大支柱的神之间永无休止的纷争，这就是特别给正统作品里的角色穿越用的全新舞台。原作里 1 到 10 代的主角和 BOSS 分别投身于调和之神 Cosmos 和混沌之神 Chaos 麾下，看似最简单的光明大战黑暗设定，但又合情合理到不行。有人说，为什么不能是某代主角和 BOSS 同阵营打别代的阵营，这种同台竞演的穿越不是更能满足 FANS 的 YY 心理吗？首先这就牵扯到一个平衡性的问题，各个 BOSS 之间孰强孰弱的观念其实很暧昧对吧。硬要在这方面分出高下，只怕更容易招来 FANS 的非议。那种情况只方便做成 2 人一组的格斗游戏，并且最终打的还是同一个 BOSS 的简单设定。实际上原作的精华丧失得更多。而 DFF 光明大战黑暗的设定则完美融合了正统作要素。Story 模式里每一代被设定为一条路线，在每条路线里玩家都需要扮演那一代的主角去和宿命的 BOSS 对决，就是这种宿命感立马将这一代正统作的回忆召唤了出来，每条路线里的感情纠葛对于熟悉原作的人而言都是那么亲切。而且路线剧情非常照顾 FANS

本栏目文章仅代表作者个人观点
杂志库 ZAZHIKU.COM

心理，单纯的主角消灭 BOSS 必然是最乏味的设定，根据每作的世界观设定，主角和 BOSS 的爱恨情仇也得到了很好的演绎。塞西尔和高贝兹之间溢于言表的兄弟爱；缇娜在与凯夫卡的对决中坚定了自己的信念，控制住自己的力量；萨菲罗斯直接表白小克自己会成为他生命中永远的明灯；泰达和老爸之间血浓于水的父子之情，曾经感动过我们的情愫再一次集结，而这些情愫就是 FF 里最为珍贵最为神圣的水晶雏形。我们从 DFF 的故事能回味重温过去，仿佛是历代 FF 的故事给了我们力量去迎战接下来的卡奥斯。

二、颠覆式的系统类型深刻印上了 FF 的烙印

《FF》作为 RPG 界的得泰山北斗，基本每一作的战斗都是通过菜单指令来进行，控制 3-4 人一组的小队对抗单体或复数敌人。而 DFF 则是一对一，充满了格斗风格的战斗。如果说敌我双方各一根血条，全即时下通过组合输入指令让角色作出各种动作的游戏便算格斗范畴的话，那 DFF 就是一款格斗游戏。但是 DFF 并没有像真正格斗游戏那样严谨的系统，简单的指令下各种帅气的动作使得它又有了些许 ACT 的味道。所以当原作里熟悉的必杀技在 DFF 中再现的时刻，玩家和角色之间的代入感甚至比原作还深刻。这是 DFF action 模式下最大的特色。我能够完全的演绎我喜爱的角色，所做的事就好比是在给一部电影做武术指导一般，而强烈的对抗性更是让人不遗余力的去挖掘自己喜爱角色的强处。不过 DFF 依然保留了浓厚的 RPG 元素，首先等级的概念就是一部不折不扣的 RPG，然后装备和饰品也让我们在角色配置的时候找到了 RPG 的味道。

三、与原作相关的丰富要素

一款优秀的 FanDisc 作品必然能找到很多与原作相关的要素。熟悉的招式名，BGM 等都是必不可少的要素。DFF 里首先给人焕然一新感觉的就是那些熟悉的招式。并且发招时显示的招式名的方框也和正统作品如出一辙，最令人感慨的还是每个人 EX 终结技的输入指令，基本上都沿用了原作的模式，极限技也好 OD 技也罢，每次看到时都会不由自主地想起原作来。除了招式以外，DFF 中出现的武器、防具、饰品乃至于素材，都是在原作中有考据的。例如角色们的最强武器，像光明战士的最强武器直接用的还是 PSP 复刻版里，很多要素的同步都与最新版的作品有联动，除此之外 SE 本家的《圣剑传说》以及《DQ》里的部分物品也能在 DFF 中找到身影。同时“《FF》系列”这么多年一路走来，曾诞生过不少永垂不朽的经典 BGM，这些耳熟能详的 BGM 就时常在游戏的时候将我们领入另一番境界。

作品	选用 BGM（此列表包括 DdFF 新追加的）
Ⅰ	戦闘シ-ン、ダンジョン、街、メインテ-マ、カオス神殿、グルグ火山、マト-ヤの洞窟
Ⅱ	戦闘シ-ン 1、戦闘シ-ン 2、反乱軍のテ-マ、メインテ-マ 、パンデモニウム城、帝国軍のテ-マ、ダンジョン
Ⅲ	バトル 2、最後の死闘、クリスタルタワ-、悠久の風、ド-ガとウネの館、バトル 1、クリスタルのある洞窟
Ⅳ	ゴルベ-ザ四天王とのバトル、バトル 2、赤い翼、FF Ⅳメインテ-マ、愛のテ-マ、バトル 1、疑惑のテ-マ、ダンジョン
Ⅴ	ビッグブリッジの死闘、バトル 1、決戦、 4つの心 、最後の戦い、遥かなる故郷、マンボ de チョコボ、ダンジョン
Ⅵ	決戦、死闘、妖星乱舞、ティナのテ-マ、予兆、勝利のファンファ-レ、戦闘 、仲間を求めて、迷いの森
Ⅶ	片翼の天使、更に戦う者達、オ-プニング~爆破ミッション、F.F. Ⅶ メインテ-マ、J-E-N-O-V-A、戦う者達、ティファのテ-マ、樹海の神殿
Ⅷ	Don't be Afraid、The Extreme、The Man with the Machine Gun、Blue Fields 、Force your way、Premonition、Julia、Find your way
Ⅸ	Battle1、Battle2、破滅への使者、あの丘を越えて、独りじゃない、最後の戦い、いつか帰るところ
Ⅹ	Otherworld、ノ-マルバトル、シ-モアバトル、萌動、いつか終わる夢、召喚獣バトル、ユウナのテ-マ、浄罪の路
Ⅺ	Battle in the Dungeon #2、Awakening、The Federation of Windurst、Iron Colossus、A Realm of Emptiness、Ronfaure、HeavensTower
Ⅻ	Boss battle、Fight To The Death、帝国のテ-マ、自由への戦い、召喚獣戦、東ダルマスカ砂漠、ゴルモア大森林
XIII	閃光、生誕のレクイエム、ブレイズエッジ、アルカキルティ大平原、封鎖区画ハングドエッジ

以上的 BGM 全部能在特典鉴赏里随时听，并且鉴赏里能够观看全部的动画，DFF 还一个很有心意的地方就是按顺序播放全部的动画时，动画是一个连贯的整体，真的犹如观看一部电影一般。

DFF 中比较贴心的设定还有很多，比如玩家根据自己的游戏频率选择相应的 plan，则根据 plan 来调整游戏的额外奖励计划。录像功能也是大受好评的一个机能，玩家可以通过录像揣摩打法，达人玩家也能简单录制自己的极限视频。还有玩家 100 级以后才有资本去挑战的超高难度剧本，耐玩性满点，DFF 在 FanDisc 的模式上确实完成得比较完美。

后篇　DdFF 将模式升华为概念

一、不可否认它有骗钱嫌疑！

DFF 的发售日是在 08 年末，DdFF 则是在 11 年的 3 月 3 日发售，时隔 2 年多，比前作的制作时间还长一点，但是在 DdFF 上看到的新东西怎么想都对不起它的制作时间。Story 模式的重头戏无非就是第十二回战斗的内容。也许当初是笔者关注得太少，满心欢心地意为是 DFF2，看到前传的剧情不免有些突兀。但是这都说得过去，毕竟故事在 013 的战斗迎来完美的终结，轮回被打破，各自回到自己的世界，所以前传的方式可以说是更加合情合理。但是这 012 的长度……相比之后的重打一边 013 的时间，真是叫人情何以堪。000 里的两个剧本夏托托和加普拉斯都是 DFF 追加剧本的再版，最大的追求也莫过于在最后打真卡奥斯而已。Report 的内容还是原来 Cosmos Report 和 Chaos Report 内容，只是在其中追加了部分 012 和 013 相关的插曲，当然这部分内容还是挺有趣的。迷宫模式是卡片模式的一种变形。所以有人称 DdFF 只不过是一个资料片也一点都不为过，不过换一个角度来讲，DdFF 可以说是纷争的完美究极形态。当然，它还是骗了钱，因为同样为完整版的弑神者爆裂不仅比它厚道，还比它便宜……



二、系统和模式上的进化再度丰富耐玩性

首先新增的 8 个角色都是系列中的主角或者人气角色，他们的参战首先就让不少玩家大呼过瘾。战斗上引入援护系统也让略显乏味的单挑战多了不少趣味。不过这同时也是一个枷锁，反而使攻击套路变得单一的副作用也是看得见的，没有派生技的老萨抽人打一段接雷霆的援护之后放八刀实际上和派生没有区别了。由于不是严谨的格斗游戏，平衡性的问题确实难以调和。不过援护和 EX 互克的设定确实相当不错。比如 EX 下的克劳德不太好惹，但是看准用援护攻击到的话，那真的是一招打回解放前了。同时 DdFF 里取消了前作蛋疼的 DP 设定，利用 KP 的概念鼓励玩家去实现连锁，连锁后可以获得更多的 KP，KP 则能在 KP 商店里购买装备和召唤兽，并且还能购买 KP 连锁技能，这样又构成一个良性循环。此外规则的引入也让 DdFF 的战斗充满了变数，新加的技能也全都是非常有意思的，利用这些变数以及地图效果，1 级打 100 级还真不是什么大问题。之前说过的迷宫系统虽然只是卡片模式的

杂志库 ZAZHIKU.COM

一个变形，不过耐玩性有着巨大的提高，100%完成虽然有些虐心，但是里面的装备带出来还是非常爽快的（这点 DFF 里其实已经有了）。

如果你是系列 FAN 的话，肯定还能在不少细微的地方发现制作组用心的地方。比如达到 100 级的角色会有隐藏台词。比如尤娜 EX 超杀结束时的台词由「彼方に送ります…」变为「まやかしの希望なんて、いらない！」。还有一处非常有意思的地方就是 012 通关并且存档更新日期在 2011 年 4 月 1 号以后，在某些时刻回到标题会有相应的角色念公司名和游戏名，而这些时刻都是有特殊含义的。也许在大方面上 DdFF 不给力，但是它在很多细节上完善了 DFF，让原本作为 FanDisc 表现出众的上一作更加完美。

附：具体时间表

角色	时间	前提条件
雷霆	13 号	—
梵	12 号	—
拉古纳	18 号	—
尤娜	20 号	—
凯因	14 号	—
蒂法	17 号	—
1–10 的主角	分别 1—10 号	—
加兰德	21、31 号	—
皇帝	22 号	—
黑暗之云	23 号	—
高贝兹	24 号	—
埃克斯德斯	15、25 号	—
凯夫卡	16、26 号	—
塞菲罗斯	27 号	—
阿鲁提米西娅	28 号	—
库加	19、29 号	—
杰克特	30 号	—
加布拉斯	12 号的 0 点、12 点、每小时 12 分	—
普利修	11 号的 11 点、23 点、每小时 11 分	普利修可用
基加美修	15 号	基加美修可用
卡奥斯	每日 5% 的几率	真卡奥斯可用
克丝莫斯	最新存档日期恰好是特殊日	
伟大意识	1 号的 1 点、13 点、小时 1 分	013 通关
爱丽丝	爱丽丝 7 号 17 号 27 号的 7 点、19 点、每小时 7 分	爱丽丝可用作援护

三、DdFF 让纷争的世界观成形

DFF 里大部分玩家都把重点放在了角色本身的世界观里，而且特地构建出来的两神无止尽斗争的舞台则往往被当做单纯的设定被丢在一边。其实纷争的世界和 FF1 的世界是紧密相连的，骨灰的考据党们也在一早就发现了这些端倪。但是由于 DFF 中并没有给出明确的指示，即使得出了结论，也缺乏强力的证明。但是在 DdFF 中，将 DFF 里的内容全部重新排列并重新命名，追加的剧情影像里也明确昭示了光明战士的特殊性。此外由于 DdFF 里采用了世界地图探索的方式，于是大地图上各种 FF1 的地名也证明了这个世界虽然是别的次元，但与 FF1 的世界有着密不可分的关联。特典里的人物介绍里光明战士的原始剧情那一栏里标注的也不是 Final Fantasy I，而是 The Next Final Fantasy。这么一来 013 的 ED 等于 FF1 的 OP 也就合乎情理了。纷争世界的全貌是两个相交的 loop，加兰德和卡奥斯分别困在这两个永无止境的环里。

结合 Report 的内容来看，首先是为了抵御邻国的侵略而进行的 Omega 对策——就是“制



作具有混沌之力的孩子”。从事这项研究的就是一对夫妇和一个拥有混沌之力的孩子。虽然不是亲生，但是这对夫妇确实像亲身父母一般疼爱这个孩子。为了孩子不被处理掉，母亲被迫让孩子充当兵器参加战争，于是孩子成功封印了 Omega 和召唤兽。但是军队为了完全控制孩子开始了另一项研究，制作拥有秩序之力的母亲。了解这一真相的母亲逃出监狱想要带孩子逃走，却不幸被追击的士兵击伤，误以为母亲被杀害的孩子的力量开始暴走，连同旁边的父亲一同被吹往了另一个次元，也就是纷争的世界，这个世界里飘荡着各个次元的记忆。而这个父亲就是席德，痛失妻子的席德为了报仇，绝望的开始了将孩子培养成究极兵器的计划。席德把飘荡着这个世界里的妻子的记忆成功定着在了仿照体的身上，做出了调和之神 Cosmos。但是成功的仅此一例，其他的失败品全部被丢弃在了研究所的旁边，成为后来庞大的 Imitation。但是父亲（席德）的计划并未成功，孩子和母亲的仿造体（Cosmos）一同携手，让这个世界更加安定。

计划未果的席德找上了背负着战斗宿命的加兰德，把孩子身上的混沌力量和加兰德融合，于是创造出了卡奥斯，并将过去的记忆封印。之后席德和神龙缔结契约，创造出一个神之间无休止斗争的 loop 世界来增强混沌之力，代价则是牺牲自己的肉体，于是席德就成为了伟大意思。同时还让 2000 年后穿越而来的加兰德作为卡奥斯的监视人。并且利用其他漂浮在纷争世界里的记忆创造出相互对立的棋子，也就是其他几代的任务。被抽去混沌之力的孩子失去记忆，被出来巡逻的普利修发现，并带回了 Cosmos 的阵营成为光明战士。除了光明战士与加兰德的之外，其他的人都是利用漂浮在纷争世界的异次元的记忆定着在仿造品上制作出来的棋子。当然这当中伴随着大量的失败品被丢弃在研究所旁。第一次的大战里真卡奥斯被夏托托究极的魔法打伤，成为普通的卡奥斯，而夏托托和普利修两个因为仿造身体严重受损无法再重新定着，所以神龙也复活不了她们。之后的几次战斗是卡奥斯阵营的胜利，直到 012 里通过自身走向败北，将胜利的希望留给 013，终于在 013 里击败了卡奥斯（之前被打败的加兰德回到 2000 年后，并将 2000 年间的事忘了）。制作出来的异次元轮回被打破，其他几代主人公分别消失，光明战士拿着水晶前往城堡（《FF1》开始）。光明战士和其他 4 人集结，打败了加兰德，被打败的加兰德被送到了 2000 年前（和席德相遇，监视卡奥斯，这里 loop2 达成），这样又循环了无数次后，直到未来的光明战士回到 2000 年前打败了最初变成卡奥斯的加兰德（真卡奥斯），两个轮回才完全崩坏，《FF1》的故事完结。

可以说纷争的故事其实是《FF1》的背后故事，是对《FF1》进行的一次重新诠释，所以才会赶在《FF1》二十周年的时候推出，而这一切都等到了 2011 年 3 月才迎来完美的结局。

尾声：或许若干年后还会有续作……

通过 DdFF，我对纷争的世界又有了新的认识，纷争已经从 FanDisc 的模式中超脱出来，成为了 FanDisc 里具有代表性的全新一类概念。它没有想象中那么单纯，至少它不像其它的 FanDisc 游戏那样能轻易再打造出一部续作。也许随着 FF 这一系列继续往下发展，等到出现更多更多的全新角色时，我们又会看到一部纷争类型的 FanDisc 作品出现，相信那又会是另外一个世界观，至少两神的斗争已经画下完美的句点，而这一概念将如何延续下去，我们也不得而知。不过有那精力， SE 你是不是应该拿出更像样的主线作品先啊，《FFXIII》入日版初回的上辈子都是折翼的天使，你伤不起啊！！

杂志库 ZAZHIKU.COM

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

4月份的最佳作品评选结果已出（详见第114页“一刀有话说 特别版Vol.29”），不过在这次网络票选中，我们遗憾地发现个别作品存在刷票的情况，因此我们不得已动用了小编们对评选结果的终极修正权，对网络得票排名进行了调整。这里需要跟各位作者和参与投票的朋友们说的是，目前网站投票的系统未设置非注册用户不得投票等等的限制，目的是希望投票过程能够比较简洁顺畅。如果谁试图利用此特性来搞些刷票等小动作，那实在对不起，为保证评选的公平，我们只有对这些作品给以相应的处罚。希望今后我们共同努力，杜绝类似问题再次发生。



临海·BWmk2

以绘制美少女题材作品而为大家熟知的BWmk2同学这次带来的是《真·三国无双6》的星彩。也许是为强调其战士身分，画中人身形比原作人设厚实了不少，不过沙场上的巾帼英雄，理应如此吧？



北京·PLAGUE®

一幅质量颇高的《光环 致远星》同人插画，整体构图和人物刻画都可圈可点，尽显原作风范。而且作者给这幅作品起了一个超霸气的名字——《斯巴达永远不死》，光环饭们，你燃了吗？



北京·波子

只是借用西蒙的一个手势，作者就把《天元突破》最精髓的部分表现了出来——那就是直指天际，冲破一切的燃烧之魂！FANS不妨通过最新的《第2次机战Z 破界篇》来回味一下原作那种热血沸腾的感觉。



嘉兴·顾义

《胧村正》一向是同人画师的最爱，除了唯美画风的作品外，左图这种略显搞怪的稿子，看起来也妙趣横生。主角携游戏里的一众美眷妖狐出游，真的羡煞旁人！不过，右下角那位……您怎么混进来的啊？



深圳·韦煜

炮姐的这个经典POSE相信大家早就再熟悉不过了，韦煜同学以自己对角色的理解进行了修改与创作，将电光火石的瞬间表现得气场十足，人物也更富有动感。



香港·EXAM

来自香港的EXAM同学如今已经是我们的老朋友了，而他的独特画风也在大家的见证下日渐成熟。《吊带袜天使》，带着浓郁美式风格的日本动画，经过他的诠释，原作神韵尤存的同时却也独具特色。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

杂志库 ZAZHIKU.COM

读编往来



兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



插画：西达&恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★想随时随地看UCG吗？如今这不是问题！《游戏机实用技术》以及多种专辑的电子版现已上线，用手机、iPad即可随时随地阅读查询，当然也支持电脑客户端！不但价格更便宜，而且可以通过指定链接观看当期光盘视频！想加入UCG数码阅读新体验，请参见http://ucg.dooland.com/

★伴随着持续的高温，昨天下午，负责挑选奖品的MM终于怒了：为什么这么多参加抽奖的来信却不写清自己的地址！！！好吧，抽奖的大神既然已经怒了，各位应该知道该怎么做了吧？

★狼来了、无名、天骄和ZHR这四位新编辑在实习期阶段的出色表现得到老编们的一致认可，故从本期开始升级为UCG的正式编辑！（ZHR将更名为华尔兹，无名、天骄和狼来了两人的编辑名暂不更换。请大家多多支持他们！）

特别征集

如果你玩过MD上的《魂斗罗 铁血兵团》，或最近刚刚推出的《铁血兵团 逆袭》，请把你的感想发给我们！





失望的理由

@乌海市 费思超：在下冒着西部沙尘暴和东部来自岛国的核辐射，困难重重地来到准备下班关门的书店成功买到了271期UCG，失望地发现这期杂志居然没有与时俱进地送包盐……这大概就是在下对本期杂志最失望的地方吧。

杂志库 ZAZHIKU.COM

本期名场面

就是宅

自从上次不小心被认定东方厨之后，天骄行事更加小心，只要涉及动漫相关话题，一律答曰“不知道”或者“你在说什么”，嘴严得很。但是有一天，在半夜夜深人静的时候，他还是走漏了风声。无名在非编室看到天骄和纱迦在那里借用大电视打《少女巡航机 X》，但是无名没有声张，而是奸笑着拨通了住在附近所有编辑的电话……通关后的天骄如释重负地转过身来，惊诧地发现半个编辑部的编辑在后面观察他……“我是为了拿成就！”尽管他如此解释，可是谁能相信呢？

汉堡奇谈

某天，九兵卫伙同纱迦、星夜、脆薯条等人来到一个著名的小吃一条街，另外三人在路上禁不起诱惑吃了不少小吃，唯独九兵卫什么都没吃，路过一家汉堡店，发现门口大大的牌子写着：两分半内吃完一个汉堡免费。九兵卫揉揉快要饿扁了的肚子，毅然决然地走进去挑战这个项目，拿到手里的是一个七层的巨大汉堡，据观测其半径大概和九兵卫的脖子差不多粗，但是没办法只得霸王硬上弓，九兵卫近乎疯狂地在三大杯可乐的灌注下生吞了这个汉堡，当他做英雄状起身的时候，服务员微笑着告诉他，免费的内容只有这个汉堡而已，其他的饮料请照单付款……更为悲剧的是，由于吞食过猛，第二天九兵卫产生了严重不适，只得去医院就诊，花费 1XX 元……



久别重逢

洛克因为要忙毕业事宜而回到学校，一个学期没有回去的洛克对校园的环境已经感到有些陌生，这天他的辅导老师给洛克和他的同学开辅导会讲解怎么写论文。洛克一进入教室，发现很多女同学在对着他笑，不少还交头接耳地议论着他，还有一些女生羞红了脸低下头去，这前三年都没享受过的待遇令洛克欣喜若狂，心想来到编辑部以后果然变得气质优雅文质彬彬玉树临风风流倜傥了……来到座位刚要坐下，他的老师站在后面黑着脸对他说了句话：“你，回去把拖鞋换了再过来，没看到大家在议论你吗？”（编辑部允许在天热的时候穿拖鞋上班，但是学校么……）

顾此失彼

由于日本方面要在深夜播出《魔法少女小圆》的最后三集，身为动画死忠的洛克欣喜若狂，但是由于时间实在太晚，第二天还要论文初审的洛克只能选择观看重播，于是他决定关掉手机，不上 QQ，不上微博，避免剧透。第二天看完“小圆脸”之后他打开手机，登陆 QQ，发现手机上有来自纱迦的二十余条短信，内容统一为：“稿呢？”而 QQ 上有来自九兵卫的 40 多条留言，内容也是“稿呢？”洛克这才想起今天是他负责的栏目交稿，于是当晚，洛克不得不挑灯夜战，比看了“小圆脸”再去上课还要难受……

本期流行游戏

《超级机器人大战 Z》

无名、纱迦、洛克

“2%！命中啦！爆炸啦！命中率立功啦！不要给真实系任何机会！眼镜厂万岁！寺田贵信今天生日快乐！”

——同时喜欢足球和机战的无名显然已经把二者混合了……

《啪嗒嘭 3》

胜负师、狼来了、九兵卫

每当耳边响起啪嗒啪嗒声，我就再也坐不住了……

——玩《啪嗒嘭 3》再次玩到幻听的胜负师

《致命格斗》

天骄、柰落、华尔兹

不用终结技肢解对手根本就是对这个系列的侮辱。

——热衷于观赏终结技的天骄如是说

《迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验》

狼来了、纱迦、天骄

要是 MJ 看见你把他的舞跳成这样，他在天堂也会哭泣的！

——天骄对舞蹈动作严重走样的纱迦吐槽道



Email 天 O 美好星空 O：网战怕什么，猪一样的队友？NO！掉线才是玩家最大的精神杀手，看到好不容易到手的经验瞬间打水漂，我们只能对着屏幕大喊一声：“卧槽！”

有中国特色的网络环境的确是目前网战的最大硬伤，对此，我们惟一能做的也只有尽可能地选择与自己网络环境相同的玩家进行联机了。既然无法改变现状，就学会适应它吧，苦笑。

Email Fantasy：清明假日第二天早上，我起了个大早做作业，我爸很罕见的也就起来了，然后就出门了，我也没问。过了两个小时，我爸居然抱着一台 320GB 的 PS3 回来了！我震惊得嘴都要掉到地上了。我爸顺便帮我买了两张游戏，一是《战神 3》，一是《未知海域 2》，幸福！

如果你老爸在买《战神 3》时就知道这是怎样的一款游戏，那我只能说，要么是他太开明豁达，要么就是其实是他自己想玩……

杂志库 ZAZHIKU.COM

Email 九十狗：我从一代开始就觉得《绝体绝命》很有创意。在游戏中我学会了地震急救包中应该有的东西等地震急救知识。现在得知整个系列中止发售，感到很可惜。虽然很理解厂商的做法，但我还是希望有朝一日《绝体绝命都市 4》能重见天日。

虽然《绝体绝命都市 4》因地震原因中止发售，但并不意味着这个系列将永远从玩家眼前消失，等到时机合适的时候，相信它还会重新回到玩家手中的。况且这般寓教于乐的好游戏也并不多见，特别是在如此重大的灾难发生后，很多人也意识到掌握应急急救知识是多么重要，《绝体绝命都市 4》的回归只是时间上的问题罢了。

停电



这就是爱！



UCG 的众小编和读者：

大家好。说来惭愧，作为一名支持 UCG10 多年的老读者，真正写信交流的次数却是屈指可数。恰逢机战 20 周年纪念，回想当年，系列作品的进化还历历在目，作为一名系列忠实机战犯，玩着集结了众多超级机器人梦之共演的《SRW》，看这那些越来越忠实原作的大魄力的 CUT-IN 镜头，听着热血声优们越来越声嘶力竭的雄叫，心中那久违的热血激情总能被再次点燃，不得不说《SRW》是一个承载了太多儿时梦想与心路历程的伟大系列。

随着前不久 NDS《机战 W》的入手，从无意中购买的第一作 GB《超级机器人大战》到最新的 NDS 上的《机战 L》，全系列正版制霸补完计划终于达成。这只是一个开始，机战系列今后也许还将陪我（甚至我的孩子）走过很长的路，希望它在以后的日子里一步步去创造更大的辉煌，带给广大玩家更多的激情与梦想！最后套用 MJ 的一句话就是：This is all for love，一切都是为了爱！

北京　机战忠实玩家　肖云龙

新编介绍：无名



姓名：无名（暂名）　　性别：男
年龄：不明（肉体年龄在 15 ～ 18 岁左右）
喜欢的食物：红丁香（无核葡萄）
喜欢的游戏类型：几乎涵盖所有的游戏类型
擅长的游戏类型：竞技性比较强的游戏类型
特技：秘剑 · 燕返（……）
特点：粗壮、大胡子、乱发、精通格斗术
最喜欢的男性声优：安井邦彦　　最喜欢的女性声优：池泽春菜

首先请原谅我这个略带无厘头的自我介绍……其实我很不擅长自我介绍这种东西。最早加入 UT 攻略组在网上写攻略的时候只觉得好玩，并没有想到有一天会来到 UCG 工作。我比较习惯按照自己的感受来评价一款游戏，好就好，不好就不好，绝不会去参考权威媒体的评价，我只想把我最真实的感受传达给读者，我相信这才是编辑的责任。谢谢大家，另外透露一个秘密，如果大家希望看到谁的八卦新闻的话请告诉我，我会在名场面栏目中满足大家的要求的。

CHINGLISH

Email 周集成：为了让 UCG 冲出亚洲走出世界，正所谓兵马未动粮草先行，在下特地为各位小编取了地地道道的中式英文名：

奈落——Hell
八重樱——Eight heavy sakura
胜负师——Win and lose master
脆薯条——Crisp french fries
纱迦——Achievement criminal
洛克——Rock
铃——Bell
九兵卫——No 9.soldier
星夜——Star night

是不是很有意境呢？纯属坑爹……哈哈～

我和奈落的英文名还真写对了，只是其他人的就太不靠谱了。别说冲出亚洲走向世界了，光是读者们写起这些名字都要比写中文花上一倍以上的时间吧？娱乐一下是不错，可惜实用性不高呀，哈哈。

杂志库 ZAZHIKU.COM

八卦角

4月新番动画宅编推荐

无名推荐：花开物语

一开始我其实真的以为这是个“带着淡淡的哀伤”的青春情感片，后来发现不是……角色设计是 PS3 著名萌少女游戏《萝萝娜的工作室》的人设师“岸田星尘小魔女梅露露”，他的角色带有一种很独特的萌感，很容易让人产生“好可爱”的感觉。本作的声优阵容也很豪华，类型也很齐全。在午休的时候听这帮小女生叽叽喳喳，也是很惬意的一件事情。

八重樱推荐：和殿下在一起～眼带的野望～

对眼带重度痴迷的伊达政宗、有着超级美少女容貌、实则性别为男的长曾我部元亲、万年自虐男浅井长政、只靠目光就能杀人的织田信长以及拥有贵族般华美声线却终日做着各种脱线事情的上杉谦信，这些与史实有着微妙共通点的角色共同组成了爆笑历史动画《和殿下在一起～眼带的野望～》。动画风格类似于《搞笑漫画日和》，充斥着数不尽的令人吐血、形象崩坏的笑点，是各位有娱乐精神的历史控的不二之选。另外，本作的声优选得更是绝妙，例如能登麻美子配音的阿市以及 GACKT 配音的上杉，大家看的时候小心别笑岔了气。

纱迦推荐：玛莉亚狂热 ALIVE

新房昭之这 4 个字对于很多动画迷来说就已经是必追的理由了。接续第一季的搞笑风格，这次的《玛莉亚狂热 ALIVE》依然保持了很高的水准，各种风格怪异的画面接上大量跳出的台词令人目不暇接，主人公宫前加奈子的颜艺一如既往地具有破坏性。和很多恶搞动画不同的是，看《玛莉亚狂热 ALIVE》时你不需要具备太多的 ACG 知识就能看得很开心，当然如果你是一名动画爱好者的话，剧中不时出现的《IS》五人娘女仆之类的元素更会让你回味良久。

九兵卫推荐：昭和物语

粗略统计了一下自己正在追看的新番大概有 28 部，这其中撇去大部分的主流动画，最令我偏爱的一部作品就数《昭和物语》。动画以昭和 39 年（1964 年）东京奥运会期间的日本为舞台，通过一个普通家庭简单而平凡的日常表现出那个时代独有的风情百态，尤其是作品中对社会文化以及新旧观念相互冲突的刻画，让人触动颇深。以一部动画静静地感怀时代的变迁，这就是《昭和物语》。



太原市 陈其可：“啊！我不活了！”看完每期杂志后，我都不禁会发出这样的感叹。你问我为什么？那是因为读编往来里都是“闪光弹”，全都是赤裸裸的炫耀！赤裸裸的炫耀啊！（嫉妒心爆发，歇斯底里地吼 ING）

小编们又何尝不是经常会被读者来信闪瞎自己的“金坷垃狗眼”呢？正所谓“独闪闪不如众闪闪”，小编们所做的，只不过是把闪光弹传递给了更多的人而已。墨镜眼药水神马的是需要常备身边的，切记切记。

兰州市 沈明祖：今天偶然发现，小编们几乎人手一把武器，这其中，持刀剑类武器的有纱迦、星夜、九兵卫、雷电，你们应该属于纯物理攻击系；洛克和胜负师持短柄武器，因其在攻击距离上的劣势，你们应该是以速度取胜的类型，而八重樱和铃，一看就知道是魔法系美少女战士，只不过铃更偏向治愈，八重樱则注重于攻击。但以上这些人，其实并不是最危险的。最危险的人往往什么武器都不带，让人摸不清实力，因为他们本身就是一件可怕的武器。

脆薯条，拥有一个可爱的名字，用来掩护他那无风自动的外衣、充满智慧的眼镜以及眼镜后那危险的眼神。熟悉他的人都知道，这就是一个能让你连怎么死的都不知道的、危险的、邪恶的 SM 术士。（SM 是 Super Magic 简称）

赤落，精灵般的双耳，清澈透明的双眸，不落凡尘的气质。看样子，肯定是一名光明魔法士。而那双缠着绷带的双手，则是一切力量的源泉。也只有他，能对抗脆薯条的邪恶力量，帮助善良的人们，从足以毁灭世界的力量下逃生，获得光明与安宁。

你看走眼鸟，双手的手带表明自己的武器是近身徒手格斗啊～不过不论怎样我也会肩负对抗邪恶脆薯条的拯救世界的重任的，放心吧！

纯良如我这般居然成了反派角色？躺着也中枪啊！

这位读者对小编形象的解读都可以构建起一部奇幻小说了，有没有人感兴趣把它撰写出来呢？稿费嘛……就赠阅一年份的 UCG 如何？

Email 李典：好吧，我不得不说，UCG 目前的风格真的越来越腐化了，273 期的前线狙击都是日式游戏有木有？273 期的攻略没有一款欧美游戏正篇有木有？连读者贫穷贵公子都提出了这个问题有木有？

你确定你真的明白什么叫腐？

UCG 介绍的都是一些全年龄的女性向游戏，跟“腐”是没沾上半点干系的，如果你觉得现在的 UCG 越来越腐化，我只能说是“基者见基”了。

杂志库 ZAZHIKU.COM

没原则





新栏目：雷神降临（暂定）
怀旧殿堂强势回归
动漫与游戏特别企划
强作袭来：幻境神界 大天使的崛起
E3 2011 前瞻报道启动！

更多精彩内容详见 6 月 A

广东 孙元元：看到上期杂志上那个《史坦斯闸门 比翼恋理的爱人》这个译名，作为 FAN 的我不禁有些郁闷。目前这个游戏已经出了动画，国内字幕组一般翻译为《命运石之门》或《史坦斯之门》，相比之下 UCG 这个译名实在太都路了……

《史坦斯闸门》这个名字其实是游戏制作公司 5pb. 的官方中文译名。2009 年的时候，官方曾经透露说本作会在 X360 上推出繁体中文版，因此本刊的译名也随之确定为《史坦斯闸门》了。但后来因为各方面的原因，本作的中文版被取消了，5pb. 的首个中文版游戏选择了《秋之回忆 打勾勾的记忆》，但不管如何本作的译名就此确定下来了。不过照 5pb. 目前在 iPhone 上的动作来看，本作的中文版也许并不是梦想。

一刀有话说（特别版） Vol.28



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，"游风艺苑"月度最佳评选第 2 轮，也就是 4 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
获奖者：XIANG（广州） **作品**：1 号《旋时正》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

暴魔猫咪咪（长春）	作品：4 号《白色情人节》	婆子（北京）	作品：10 号《聚餐》
马蓉（北京）	作品：11 号《女娲补电》	八道龙咏（广州）	作品：7 号《游戏王》
八道龙咏（广州）	作品：3 号《树荫》	Kodak（厦门）	作品：6 号《雷电》
K.LL（上海）	作品：5 号《树荫》	酱（成都）	作品：9 号《爆破 & 油布》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 4 月份评选活动的获奖情况。



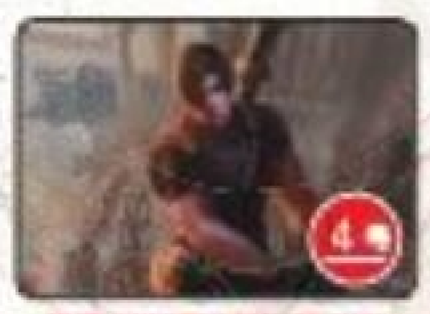
在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到"游风艺苑 2011 年 5 月最佳作品评选"的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 5 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：


1
总第 273 期（2011 年 5A）
作品：《轻音》
作者：韦蔻（深圳）


2
总第 273 期（2011 年 5A）
作品：《妮妃》
作者：Fan-Yu（上海）


3
总第 273 期（2011 年 5A）
作品：《新创奇幻》
作者：东方舞（广州）


4
总第 273 期（2011 年 5A）
作品：《剑客》
作者：家·奥凯奇（昆明）


5
总第 273 期（2011 年 5A）
作品：《军火工厂》
作者：IWink2（临海）


6
总第 273 期（2011 年 5A）
作品：《初音》
作者：Ross Azure Blue（新疆）


7
总第 274 期（2011 年 5D）
作品：《暴影》
作者：IWink2（临海）


8
总第 274 期（2011 年 5D）
作品：《旋时正》
作者：晓文（嘉兴）


9
总第 274 期（2011 年 5D）
作品：《阿巴达永远不死》
作者：PLAGUE11（北京）


10
总第 274 期（2011 年 5D）
作品：《天元突破》
作者：婆子（北京）


11
总第 274 期（2011 年 5D）
作品：《咏如》
作者：雨蔻（深圳）


12
总第 274 期（2011 年 5D）
作品：《吊带袜天使》
作者：EXAM（香港）

杂志库 ZAZHIKU.COM

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通"MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖 2名



北通 MVP（特洛伊无线震动版）手柄

二等奖 3名



北通球王 2（震动版）

4B 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA Wii 太鼓专用鼓

徐州	刘福明		

一等奖 MVP 北通无线球王 2

昆明	张铁冰	重庆	芦汉鹏

二等奖 PEGA PS3/X360 周边

深圳	陈寒风	上海	葛天平
广州	吴　岷		

三等奖 黑角 PSP 周边（随机抽取）

合肥	唐尧颐	广州	张廷秀
青岛	文昌明	成都	马艺荣
大连	陈丽华	重庆	鲁　和
西安	周欣峰	西宁	李芝云
北京	付明星	柳州	黄与非

三等奖 10名



北通 USB 数据线 312

本期问题

1. 请历数本期杂志的 BUG，无奖但有可能上杂志。
2. 说说你眼中本期杂志的亮点和缺点。
3. 怀旧殿堂栏目复出在即，快来说说你的希望和意见！

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、18 辑、第 22、24、26 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 34、39、40、41、43、46、53、55 辑、第 62、63、65 ～ 72、74、75、77 ～ 79、83、84、88 ～ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 95 ～ 97、104 ～ 115、121、123、124、130、131、133、135、136、145、147、148、153、154、155、156、157 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 1、2、3、11、15 ～ 20、28、29、38、40、41 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》定价 32 元，《NDS 宝典》定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》、《怪物猎人狩猎志 Vol.9》，定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.10》，定价 18.00 元《卡牌 · 桌游》第 7、9、10、11 辑，定价 15 元。

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏 · 人》40 辑、41 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19–22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《XBOX360 专辑》第 13 辑、第 14 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 13 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 1 辑，定价 19.8 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203 ～ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 269 期、总第 270 期、总第 272 ～ 274 期，定价 12 元／期。总第 220 期、总第 223 ～ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ～ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期、总第 266 期，定价 9.8 元／期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元／期。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元／期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com



《传说系列编年史》，定价 42 元 《iPhone 专辑》第 6 辑，定价 32 元／辑； 《潜龙谍影 和平行者设定集》，定价 42 元； 《生化危机 终极档案》，定价 45 元； 《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元； 《东方同人绘》，定价 38 元； 《梦幻之星携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元； 《怪物猎人同人画集》，定价 38 元； 《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人 2》，定价 9.8 元 《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元； 《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元； 《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3–6 辑，定价 9.8 元／辑； 《爱图 e 族》第 11、24、26、27 辑，定价 19.8 元／辑；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元／期，第 56 期，定价 18 元。

启事 请 267 期中奖读者王鸿飞与编辑部联系，你的奖品因无人认领，已逾期退回。

杂志库 ZAZHIKU.COM

EDITOR'BBS 小编寄语

努力工作，拼命玩！



摄影 by anubis



【BBCS2】5月10日以及12日，Live和PSN将分别放出升级包，免费将家用机平台《BBCS》的版本自动升为《BBCS2》，这实在是太厚道了！小宇宙又燃烧了，现在就只等那一天把摇杆搬出来继续开战，太期待了！

【PSN】这次PSN遭受黑客攻击，没想到影响竟然如此之大。不知道是SCE的数据保护做得太差，还是 黑客的技术高超。总而言之，用户的利益确确实实受到了损害，今后不管是索尼还是我们自身都必须吃一堑长一智，保护好自己在网络上的个人资料。

【五一】假期怎么安排，这是个问题。不长不短的时间可能不太适 合出远门，但暂时远离一下都市踏踏青什么的应该没什么问题。不知道大家的五一假期有没有什么特别的活动呢？

【珍惜】在电视上看到一个令人很难过的计算公式：假设在外工作和求学的我们每年回家10天，去掉来回交通、各种应酬以及休息，能陪父母的时间估计也就两三天，十年也才二十多天，那么这样计算下来这辈子能和父母在一起的日子恐怕也就仅剩下百余天而已。父母为我们付出那么多，而远在他乡的我们能为父母做的却太少太少，一想到这里就觉得心里酸酸的……

本期个人签名

《BBCS2》家用机版倒计时……



家乡的天气就是这样，才四五月就比编辑部所在城市七八月份的天气还要热，于是就免不了接到好友前来避暑的要求，可是我想说的是：请老实待着吧，谁让你们一个个都这么难伺候！

这么多年过去了，玩《战国无双2》时的情景来历历在目，已经记不清是什么模式中什么角色的战役了，貌似是浓姬？反正就是一个类似搞笑的战役，什么天下第一美女争霸战之类的，在击败了稻姬、阿市、阿国等众多美女后，居然连森兰丸也登场了，并且还说出了类似"我怎么会出现在这里"的台词，总之就是很欢乐。说到阿国，突然想起《3Z》中的一段剧情，台词亮了……



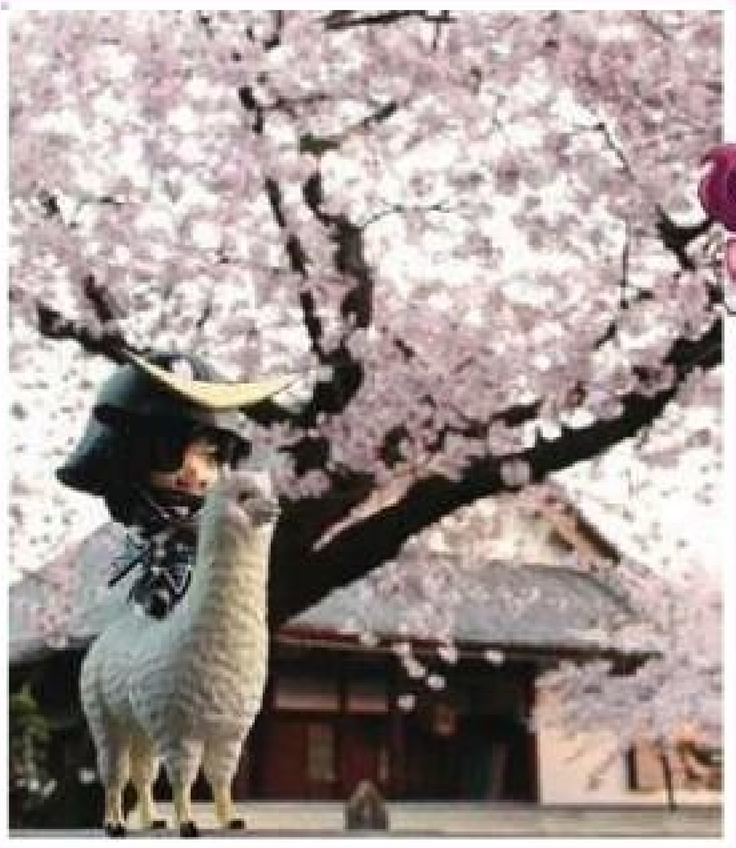
本期个人签名

《战国无双3 Z》沉迷中

☆Firefox4已于四月下旬推出，体验了一下感觉相当不错，只是这次更新导致一些组件无法兼容，网页的兼容性也依旧有点小问题。希望能早日改进吧！顺便一提，台湾地区为配合FF4推出而举办了一系列宣传活动，我只想说，恶意卖萌的火狐你真是伤不起啊orz。

★5月《加勒比海盗4》就要上映了，这部电影的第一部我看了不下10遍，第二部看了5遍，第三部看了两遍，不知道第四部能让我看几遍呢？其实我要求也不算很高的，只要故事别太杜淡就行……

☆我接到这世界节日的请柬，我的生命受了祝福。我的眼睛看见了美丽的景象，我的耳朵也听见了醉人的音乐。在这宴会中，我的任务是奏乐，我也尽力演奏了。——泰戈尔《吉檀迦利》





本期个人签名

扮猪吃老虎



《权力的游戏》果然不负众望，庞大的故事背景和丰富的人物关系出现端倪，整个剧的气场就有别于一般电视剧。强烈建议有兴趣的朋友与同步阅读小说。

某天晚上看了《美少女特工队》，第二天上班时阳光明媚，心里还想跟没看过的人们侃侃。没想到刚一到编辑部，老编微笑着对大家说："今天有惊喜，公费组织大家去看电影——《美少女特工队》！"当场石化的我决定留守编辑部加班……

年假啊年假，最后还是决定出去玩玩放松一下，换一个环境思考问题往往会获得突破。不过现在出去小游一下钱包就是一阵疼痛。不过想想西湖岸边的美景和小巷中撑着油纸伞的姑娘啊！我来啦！（天之声：你怎么还在执着这些虚无的幻想！）

下个月《黑色洛城》就要出了，喜爱侦探题材的人一定不要错过此作。我英语不过关，恐怕第一时间体验不到所有乐趣，真是书到用时方恨少。同时想起大学时某位室友，总是信誓旦旦地说："我六级就靠XX游戏啦！我要一边学一边玩！"不知道现在的大学里还有没有这样可爱的人……

不少玩PC游戏的人都关注《巫师2 国王刺客》，这款超级美式RPG就要发售了。CD Projekt Red这次是下了血本，游戏的画面和表现级别都都在挑战极限。我的9600GT显卡笔记在N年前还笑傲过一阵，现在看来简直是被秒杀至渣。大部分新作都只能泪别。难道到了配置一台PC主机的时候了？

自以为《星际2》进步了，那天离开新手区玩玩1V1。整个下午，一场没赢——一个比我弱的都没有，没有！最后一局我跟对手说我一下午没遇见比我弱的，他只回答"恩"，结果他也没有成为例外……

本期个人签名

Keep looking Don't settle.——Steve Jobs

杂志库 ZAZHIKU.COM



［铂］本期主力游戏是“怕他碰3”，从丸兵卫那里借了台古董PSP终于玩上了。之所以称之为“古董”是因为这台PSP服役多年，处于半退役状态，电池续航时间不超过1小时，只能一直接充电器玩；摇杆时不时会失灵，好在玩《啪嗒砰》不需要摇杆。不管怎么说，都要感谢一下丸老师。目前进度比较慢，一大半时间在练级，打算先随便玩玩，等拿到中文版再重新开档。

［金］和同事们一起看了《美少女特攻队》(Sucker Punch)，因为影片即将下线，所以基本上属于包场状态。片中的游戏元素之多令人咋舌，音乐与画面配合也不错，一个MV接一个MV，以后应该会看到各种求OST的帖子。片子服务于什么样的观众群体其实一目了然，娱乐片而已，主要是看着爽，探讨思想深度什么的感觉没什么必要，况且影片也有一个正儿八经、半哲学味道的结尾了。稍有不满的是欧美萝莉的皮肤太显老，还有就是内地的译名实在俗不可耐。

［银］闹肚子可真是烦心事儿，吃不好也睡不好。食品安全问题频发，偶已经处处小心，但在一个看似干净的快餐店还是中了招，唉，悲剧啊！有条件有时间的话还是自己做着吃放心。(关键是没时间……)

［铜］没想到四月就有蚊子扰人清梦，第二天睡觉前想把这该死的家伙找出来拍死，迷迷糊糊的胜嫂却说：“算了，不用找了，你睡着了它就会来找你的。”

本期个人签名

Sucker Punch一句话影评：拿手枪打飞机的美式萝莉伤不起啊伤不起！



上期因为洛克返校挑战最终BOSS毕业论文，因此缺席了小编寄语，在这里还请各位读者放心，当洛克成功解决学校方面的事务后就会第一时间回到编辑部继续战斗。

由于洛克身处学校，所以这期的小编寄语自然围绕久违的校园生活展开，也希望各位在校的读者多多珍惜校园生活，因为这段日子只有等踏上工作的道路之后才会明白其珍贵的意义。各位读者不要像洛克一样留下“我轻轻地来，不带走一个妹子”这样的遗憾。

不出所料，作为同学间惟一一个有经济来源的“高材生”，当洛克回到学校后就遭到死党的“热烈欢迎”，请客吃饭自然是少不了的。虽然当天晚上被几名死党剥削了200大洋，但又能和久违的机友聚在一起喝酒聊天也是一件非常惬意的事情。

本期个人签名

大学真好，放眼过去都是妹子……

《Portal 2》太棒了。两天内迅速打完单人模式，虽然流程不长，但是内容满满。在前作基础上新加入的机制相当有创意，各种胶水、隧道什么的挺有意思。凭借极少的提示完全靠观察周围环境解开谜题时的成就感相当足，而且觉得自己智商特高。其实大家还不是一样玩着这个游戏，大多都能顺顺当当的通关……只能说关卡设计太精妙，让人产生了觉得自己高智商的假象，实际上还不是制作人在逗你玩！



近期烂片儿无数，避让不及就会遇雷。倒是被人狠批的《战国》，我觉得还成，还成也就60%的分数吧，只不过没有那些家伙说得那么不济。当部爱情片儿看呗，史实什么的留给历史课本吧。

越来越多大牌乐队来国内演出了呀。最新消息是Suede山羊皮乐队8月也要来，爽翻了。

本期个人签名

Tryin' to get to heaven before they close the door.



※大家好，我是之前的实习编辑ZHR，现在已经正式转职成为UCG大家庭的一员。请各位读者在今后的日子里多多支持，当然如果有问题也欢迎各位狠狠地指出来。

※自从来了编辑部，杂志从此便增加了一位中年女性读者——我娘亲。

※说个肉麻的事。刚来编辑部那会儿，周末一个人在电脑前找特企内容。这时老编将一瓶饮料递给我，说是不小心多买了一瓶。饮料虽是凉的，可我心里边挺暖的。

※NBA季后赛已经打响一段时间了，今年的走势仍不明确，最让我意外的就是尼克斯早早被横扫出局。读者们觉得今年谁能问鼎总冠军，欢迎来信交流。



★在编辑部里用的电脑再次印证了“要么不死，要死就挑截稿日死”的规律，在截稿一天前彻底瘫痪，经检查发现其内伤已遍布五脏六腑，基本失去了救活的可能。这台电脑其实一直都没什么毛病，也很少死机，这突然之间就挂掉了，就像天上的不测风云和人间的旦夕祸福……惟一庆幸的是硬盘算保住了，要不然那可真是一尸两命呐……

★最近又开始关注起投影器，这才发现如今6000多就能买到720p的3D投影器，干瘪的钱包又开始蠢蠢欲动起来，这个五一定然要先去查探一番。

★说到五一，由于各种原因今年看来是不能出游了，不过经历了这两年的多次长假，已经对长假时的旅游产生了严重的心理阴影，老老实实呆家里也不错。

本期个人签名

无风无浪才是最幸福的人生。

★天热了，为即将到来的游泳季节作准备，剪了一个史上最短的发型。然后回到编辑部里，立刻成为众人围观的焦点。很期待五一和朋友们见面时的场面。

★坐公交车确实是现代生活中最痛苦的事情之一。天气热了，公交车里开了空调，有时如果选错座位，就会被冷气对着吹。然后等车里的人一多，你又会感到燥热，在这种又冷又热的情况下坐上一个小时，真是人间酷刑。如果当时你还在闹肚子的话，那真是地狱般的感受了。

★《机战Z2》神作不解释。这期的休闲时间基本上都用在《机战Z2》上了，准备一周目先极速通关，之后再慢慢研究剧情和隐藏要素。每次看到过场里一大堆不认识的角色，就会想到要补完的一大堆动画，进而感到压力很大。

★有消息称“《灵魂能力》系列”的新作将于5月10日公布，目前NBGI还搞了个倒计时网站。这个系列算是自己的本命游戏了，希望一定要有限定版，一定要有大量DLC，一定要在今年内发售！



▲时间啊你快些走！



本期个人签名

第一次成为别人保险的受益人。

读编交流 小编寄语

杂志库 ZAZHIKU.COM

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2011.04.28 -2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期发售表中，绝大多数由于地震而导致发售变更的游戏都重新公布了发售日，因此我们在表格中也取消了这一栏。五一假期这段时间并没有太多值得关注的大作上市，但好在很多玩家应该依然还沉迷在《啪嗒嘭 3》以及《机战 Z2》的征战中。此外，SEGA 的老牌系列《VR 网球》最新作在假期也会与我们见面，非常适合多人同乐，大家不妨试一下。

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
28日	薄樱鬼 游戏录DS	薄樱鬼 游戏录DS	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年5月					
26日	财宝报告 机械的遗产	トレジャーリポート 机械じかけの遺产	NBGI	文字冒险	日版
26日	红石DS 被红色意志引导的人们	RED STONE DS ～赤き意志に导かれし者たち～	Gameon	角色扮演	日版
2011年6月					
16日	绯色的欠片2 DS	真・翡翠の雫 绯色の欠片2 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
30日	怪谈餐馆 新菜单100选	怪谈レストラン ゾク！新メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
2011年7月					
14日	噗呦噗呦	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
14日	小叮当与妖精的家	ティンカー・ベルと妖精の家	D3 Publisher	文字冒险	日版
21日	诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	角色扮演	日版
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	策略角色扮演	日版
2011年8月					
4日	假面骑士 骑士世纪	オール假面ライダー ライダージェネレーション	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
29日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	美版
2011年5月					
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
26日	潘多拉之塔	パンドラの塔 君のもとへ归るまで	Nintendo	动作角色扮演	日版
2011年6月					
23日	地球探索者	アースシーカー	角川Games	动作	日版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险	2011年夏	闪电十一人 王牌先锋	角色扮演

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
28日	真・恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义	真・恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义	Yeti	文字冒险	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版
29日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	欧版
2011年5月					
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
10日	边缘战士	Brink	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
17日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作冒险	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
26日	赤刀 真	赤い刀 真	Cave	射击	日版
26日	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
2011年6月					
2日	魅影破坏者	ファントムブレイカー	5pb.	格斗	日版
7日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
14日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers: Dark of the Moon	Activision	动作	美版
14日	爱丽丝 疯狂回归	Alice: Madness Returns	EA	动作	美版
16日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻III	Dungeon SiegeIII	Square Enix	角色扮演	美版
21日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
30日	超级街头霸王IV 街机版	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
7日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	动作	美版
28日	Ever17	Ever17	5pb.	文字冒险	日版
2011年9月					
13日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
20日	战争机器3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	美版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
18日	蝙蝠侠 阿克汉之城	Batman: Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
2011年11月					
11日	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	黄金梦想曲 X	格斗	2011 年内	黑暗之魂	动作角色扮演
2011 年内	最终幻想 X III -2	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	战地 3	主视角射击			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
28日	十项全能3D 运动	DECA SPORTA3D スポーツ	Hudson	体育	日版
2011年5月					
12日	钢铁潜艇	Steel Diver	Nintendo	动作	日版
19日	幽灵行动 暗影之战	ゴーストリコン シャドー ウォー	Ubisoft	策略	日版
19日	动物胜地 建造动物园吧！	アニマルリゾート 动物园をつくろう！！	MMV	模拟经营	日版
19日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo	格斗	日版
26日	超级黑巴斯 3D对决	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish SD	体育	日版
26日	海贼王 无尽巡航SP	ワンピース アンリミテッドクルーズSP	NBGI	动作冒险	日版
2011年6月					
2日	触控！双笔运动	タッチ！ダブルペンスポーツ	NBGI	运动	日版
2日	生化危机 佣兵3D	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	Capcom	动作	日版
9日	钓鱼	FISH ON	ASCII	体育	日版
16日	塞尔达传说 时之笛3D	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	Nintendo	动作角色扮演	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	动作	美版
23日	吃豆人&小蜜蜂 立体版	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	NBGI	益智	日版
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ 3D	MMV	体育	日版
30日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	角色扮演	日版
2011年7月					
7日	剑、魔法与学院3D	剑と魔法と学园モノ。 3D	Acquire	角色扮演	日版
14日	星际火狐3D	STARFOX64 3D	Nintendo	射击	日版
14日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
21日	仙魔大战汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一	桌面棋牌	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年春	潜水员 3D	动作	2011 年内	光之神话 升起	动作

杂志库
ZAZHIKU.COM

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版
29日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	欧版
2011年5月					
3日	雷神托尔	Thor: God of Thunder	SEGA	动作	日版
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
10日	边缘战士	Brink	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
12日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
17日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作冒险	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
26日	绯色的欠片 珍藏版	绯色の欠片 爱藏版 ～あかねいろの追忆～	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
2011年6月					
7日	无名英雄2	inFamous 2	SCE	动作	美版
7日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
9日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
14日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers: Dark of the Moon	Activision	动作	美版
14日	爱丽丝 疯狂回归	Alice: Madness Returns	EA	动作	美版
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻III	Dungeon SiegeIII	Square Enix	角色扮演	美版
21日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
23日	梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ ～アーランドの炼金术士3～	Gust	角色扮演	日版
23日	死神 灵魂燃烧	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	动作	日版
30日	超级街头霸王IV 街机版	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
7日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	动作	美版
21日	英雄不再 危险地带	ノーモア★ヒーローズ レッドゾーン エディション	MMV	动作	日版
2010年8月					
18日	超次元游戏 海王星mk2	超次元ゲイム ネプテューヌmk2	Compile Heart	角色扮演	日版
2011年9月					
6日	抵抗	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
13日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
18日	蝙蝠侠 阿克汉之城	Batman: Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
2011年11月					
1日	未知海域3 德雷克的诡计	Uncharted 3: Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
11日	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	无尽传说	角色扮演	2011 年内	黑暗之魂	动作角色扮演
2011 年内	最终幻想 Versus XIII	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011 年内	最终幻想 XIII-2	角色扮演
2011 年内	最终幻想 XIV	网络角色扮演	2011 年内	战地 3	主视角射击

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Imageepoch	角色扮演	日版
28日	女装校园恋曲 携带版 两位姐姐	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	Alchemist	文字冒险	日版
2011年5月					
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
12日	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	策略	日版
12日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
19日	冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮	エルミナージュ Original ～暗の巫女と神々の指轮～	Starfish SD	角色扮演	日版
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル ～魔枪の军神と英雄战争～	Atlus	策略角色扮演	日版
19日	秋叶原之旅	AKIBA'S TRIP	Acquire	动作冒险	日版
26日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
2011年6月					
16日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
23日	史坦斯闸门	STEINS;GATE	角川书店	文字冒险	日版
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダム メモリーズ ～战いの记忆～	NBGI	动作	日版
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish SD	角色扮演	日版
30日	ToHeart2 迷宫旅行者	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	角色扮演	日版
30日	猛兽使与王子殿下 携带版	猛兽使いと王子様 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年7月					
14日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽーたぶるDX	NBGI	音乐	日版
21日	战国BASARA 编年史英雄	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	动作	日版
28日	女皇之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
28日	日常（外星人）	日常（宇宙人）	角川书店	文字冒险	日版
2011年8月					
4日	尸骸聚会 暗影之书	コープスパーティー ブックオブシャドウズ	5pb.	文字冒险	日版
25日	黑岩射手	ブラック★ロックシューター THE GAME	Imageepoch	角色扮演	日版
25日	怪盗双子天使 时间与世界的迷宫	怪盗天使ツインエンジェル～ 时とセカイの迷宫～	Alchemist	文字冒险	日版
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	角色扮演	日版
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	最终幻想 零式	角色扮演	2011 年夏	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G	模拟经营
2011 年夏	科学的超电磁炮	文字冒险	2011 年秋	跨越我的尸体	角色扮演
2011 年秋	初音未来 女歌手计划 Ver.2.5	音乐	2011 年内	小凉宫春日的麻将	桌面棋牌

04.28 最后的约定物语

PSP 角色扮演 ■Imageepoch ■无对应周边 推荐度 B



作为 Imageepoch 全力打造的正统日式 RPG 游戏计划之一，《最后的约定物语》试图打造一部兼具唯美浪漫与悲壮宏阔的战争史诗。聘请超人气女性画师仓花千夏所创作的角色无疑是本作最为吸引眼球的地方，加之声优阵容极为华丽，足以让女性玩家心甘情愿地掏荷包。虽然本作是以正统日式 RPG 为目标制作的，但系统却并不陈旧，敌对心系统和伊利亚之秘法等元素都令战斗更具策略性。缺点是流程时间过长，打通全部路线恐怕要耗费几百个小时，难免令人心生厌倦。

04.29 VR网球4

多机种 体育 ■SEGA ■对应机种为PS3 X360 Wii 推荐度 B



一转眼，“《VR 网球》系列”已经迎来了自己的十周年。和同题材的“《上旋高手》系列”相比，本作更容易上手，即使是初学玩家也能乐在其中。另外，体感操作也是《VR 网球 4》的重点，除了 Wii 版外，PS3 版与 X360 版也都分别对应 Move 以及 Kinect。而本作最大的特色则是增加了 Match Momentum System 这个系统，相信《VR 网球 4》在本次的十周年之际表现一定不会让系列玩家们失望。

05.17 黑色洛城

多机种 动作冒险 ■Rockstar Games ■对应机种为PS3、X360 推荐度 A



印象中 Rockstar 好像从来就没让我们失望过，在去年领略了一番西部风情之后，今年 R 星将给我们带回到上世纪 50 年代的洛杉矶。玩家在游戏中扮演一位洛杉矶警局的警探，解决这个城市中形形色色的案件。游戏将真实还原那个年代的洛城，值得一提的是，游戏对人物的面部刻画绝对达到了真人级别，这都得益于独特的动态捕捉系统，它能把演员表演时的面部表情转化到游戏中，整个游戏过程就好像是在看一部精彩的侦探片。推荐给所有的动作冒险爱好者。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

杂志库 ZAZHIKU.COM

UCG 天下聚会

三年历程，你我共同见证！

南京聚会组织者 反叛的阿斯兰感言：

南京联盟作为“天下聚会”栏目创立以来便加入其中的南京地区玩家组织，最初的成员如今有的成为了大学生，有的忙于研究生论文，有的走上了工作岗位，有的甚至已经结婚生子，前前后后三年多的岁月，说长不长，说短不短，我们共同见证了一件件感人至深的玩家故事，一场场难以忘怀的悲欢离合……在这里，无论年龄长幼，无论地位高低，无论家境贫富，我们人人平等，宛若一家。如今，或许大家的生活已日渐忙碌，但是每年两届的纯洁同人会，无论多么忙碌，大家都会从各地赶来，宛若一场大型家族聚会，家庭的温暖，惟有南京联盟的成员才能切身体会，三年历程，你我共同见证！


■5000多人的展会现场人头攒动，大家都在等待着Cosplay表演的开始。


■展览馆外玩家们井然有序地排成蜿蜒的长龙，兴致勃勃等待登记入场！


■每个同人绘本摊位前都异常火爆。

5000人超弩级“天下聚会”
——南京第八届纯洁同人会现场直击


■可爱的Coser难得有张单人照，其他照片旁边可都围满了求合影的宅宅们啊！

看了标题，想必大家已经被这次聚会的规模震撼了吧。没错，此次活动创造了南京民间ACG玩家活动的两个最大，一个最多！

1. 耗资最大

为了打造南京最为成熟的纯民间ACG玩家聚会，同时为“天下聚会”南京联盟送上最好的三周岁贺礼，我们前后共耗资10余万元，从前期策划组织到现场执行耗时四个多月，人员调动百余名，为的就是为大家送上一场精彩难忘、同时又是秩序井然的聚会活动。

2. 场馆最大

四月的玄武湖波光粼粼，杨柳飘扬，第八届纯洁同人会的会场就坐落于此。本届纯洁同人会的地点因为种种原因在开展前一周才最终确定下来，虽然艰难重重，但是我们最后还是订下了南京城市规划展览馆。作为南京最老牌的正规展会场地，南京城市规划展览馆面积有4000余平方米，优良的场馆环境，完善的配套设施，给所有到场的玩家留下了深刻印象，同时选址于城市规划展览馆也是因为获得了政府机关的支持，这标志着纯民间ACG文化正式登上了主流文化平台。

3. 人数最多

4月17日活动当天，场馆内外到处都是人群，直到下午四点活动结束，共到场5200余人，创造了纯洁同人会到场的历史新高，同时也创造了全国“天下聚会”在不依靠赞助商、不依靠商业元素，以纯民间自主举办聚会形式下的最多人数！原定于十点开始的活动，上午八点不到，会场门口就已经开始排起了长龙。时至九点半，队伍更是围着南京城市规划展览馆绕了三圈！巨大的场馆，蜿蜒的长龙，有序的队伍，各种COSER，让人想到了日本C80会场和东京电玩展会场外的景象。整个活动全程六小时，包含了两小时的现场LIVE舞台表演、PSP《高达VS高达NEXT PLUS》华东区争霸战、《东方绯想天则》华东争霸战、同人本贩卖会、女仆咖啡店体验活动等丰富内容，下面就请大家跟我们一起走入聚会现场，感受聚会的热情吧！


■瞧，激烈的PSP争霸战引来不少围观人群。

特别感谢电风扇切菜、基拉康康、兽爷、AK、新之助小三、怪蜀、星空哲学家、红黑剑客、MIRA、大神、风叔、孩子、囧爷、蒙、铂爷等南京联盟的玩家，感谢你们一直以来的支持与帮助，南京联盟走到现在正是因为有你们的存在！南京联盟超级群号：51100802，欢迎更多ACG新人加入我们的大家庭！

2011电玩巴士游戏视频原创大赛



你是不是一次又一次被游戏高手的高超技术所折服？你是不是一次又一次为剪辑高手的鬼斧神工而感叹？想要欣赏炫目的游戏原创视频？想要一个展示自己技艺的机会？不要犹豫，机会来了！“2011电玩巴士游戏视频原创大赛”将在这个春末夏初与你见面！

“电玩巴士－猥皮大本营论坛”继上去年与“CNTV爱西柚”合作之后，今年与优酷游戏频道强强联合，为广大玩家与游戏视频爱好者提供一个交流学习的平台。这里是一次同好相聚的活动，是一次展现实力的舞台，是一次彰显个性的盛会。在这里我们将踢破旧思想，各路游戏高手齐聚一堂，四方视频达人决战巅峰——丰厚的奖品，高超的技艺，相信每一个游戏爱好者都不会错过这样的TVgame视频盛宴。

2011年4月21日到2011年5月20日，“2011电玩巴士游戏视频原创大赛”与你不见不散！

详情请登录：电玩巴士－猥皮大本营论坛(forum.tgbus.com)查看。

杂志库 ZAZHIKU.COM



似曾相识的光景
周而复始的日常
在彷徨的尽头
我所要找回的东西
仍想再见一次的笑容
依然还在那里——
5月12日
PS3/PSP版
同步发售
すずみやはるひのついそう
涼宮ハルヒの追想
凉宫春日的追想 | 原名：涼宮ハルヒの追想 | 机种：PS3/PSP | 类型：文字冒险 | 发行：NBGI

ZAZHIKU

掌机王SP Vol. 157

全彩32开192页+DVD数据光盘

本辑的重头是PSP《机战》正统续作《第2次超级机器人大战Z　破界篇》的完全攻略，内含系统介绍和包括分支在内的全关卡SR攻略，内容详尽！此外，《Persona2　罪》是受众面不算广，但素质非常优秀的作品，本辑也会献上它的攻略。专题企划是掌机的编年史型回顾，从历史上第一台掌机一直到尚未发售的NGP，文章都会以漫画配文的方式评论它们的利弊得失。光盘的“热血最强”依然收录《太空战斗机　爆裂》极限高分视频的下半部分，另有数量丰富的游戏预告片和新作试玩影像。



5月2日　全国上市

卡牌·桌游 Vol. 11

16开全彩80页+音乐mini-CD

《卡牌·桌游》第11辑5月上旬即将上市，本辑为大家带来两款经典策略桌游《历史的巨轮》和《两河流域》的详细介绍，此外还有《骰越世纪》、《海上丝路》、《升天》、《死亡前线　闪电战》、《口袋战争》、《德古拉之怒》、《百鬼夜行》等多款桌游的介绍，方便玩家上手，《万智牌》方面为大家带来新系列《新非瑞克西亚》的相关内容，敬请期待。



5月上旬　全国上市

口袋玩家 Vol. 42

全彩224页32开+DVD+口袋玩家圆珠笔



本辑为大家带来“《口袋妖怪》系列”最新作《口袋妖怪打字　战斗与收服》，了解下这款看似普通的熟悉键盘游戏，有着怎样的精彩与激烈！研究所《口袋妖怪详尽分析——属性专题之草系》，本辑介绍的是介于植物和动物之间的草系物种！专题企划《口袋妖怪原型探析》沉寂后回归，一起来探寻虚拟舞台中的现实原型。研究、小说、漫画、专题更多精彩。DVD精彩收录《宠物小精灵BW》最新动画及《DP》补完。

5月12日　全国上市

游戏·人 Vol. 41

大16开136页+音乐CD



今年是《塞尔达传说》诞生25周年，本辑“滩边旧拾”将带你徜徉历史长河，回顾这个不朽经典的难忘时刻与趣闻逸话。“传世之书”紧扣时下热点，讲述3DS诞生的幕后故事。卷首特稿《超新星纪元》深度剖析冲击游戏业界的休闲游戏风暴，以及业界新贵们的财富故事。“工作室物语”讲述东西方两家老牌游戏开发商Hudson与Midway如何走向没落。本辑热点追踪更是精彩纷呈，从任天堂与黑帮不为人知的过去，到横井军平之死“谋杀论”的最新解读，幕后故事满载，业界八卦爱好者们不容错过！本辑特企由小编们一起聊聊“群乐时代”这个话题，相信其中必有你的回忆和影子。

已上市各地报刊亭销售中

传说系列编年史

全彩192页16开+原声音乐集

带给全球无数玩家感动和快乐的“《传说》系列”至今已经走过15个年头，作为15周年纪念专刊的本书对该系列走过的漫长历程进行完全回顾。从首款作品《幻想传说》到15周年纪念作品《无尽传说》，完整历史在此集结！全书近20万海量文字，从故事、世界、系统、角色等四个方面对所有作品做详细解读，此外还收录了插图、剧本、访谈以及从未公开的设定资料等诸多情报，为您全面展现《传说》系列15年的精彩历史，绝对是《传说》爱好者不可错过的资料宝典！！



已上市各地报刊亭销售中

怪物猎人狩猎志 Vol. 10

16开全彩24页+双DVD

本辑《怪物猎人狩猎志》附送两张DVD，收录超过3个小时的精彩影像，探索《MHP3》隐藏世界，另类卡位战法，众多达人玩家的高超演示……绝对让你看得过瘾。这次还特别收录东京电视台的人气狩猎节目——“一起狩猎吧！”的多期精彩内容，爆笑非常，猎人玩家不容错过。

双DVD
视频大餐
3小时
精彩影像





已上市各地报刊亭销售中

读览天下 www.dooland.com
中国领先的数字阅读平台
合作方：华阅数码“读览天下”

UCG数码阅读新体验

详情参看：http://ucg.dooland.com/

《游戏机实用技术》、《掌机王SP》及多种专辑的电子版现已上线，不论手机、电脑还是iPad，都能看到原汁原味的精彩内容！

苹果iPhone应用
UCG平台
即将上线　敬请期待